

FM TOWNS

FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

TownsMENU ディクショナリ

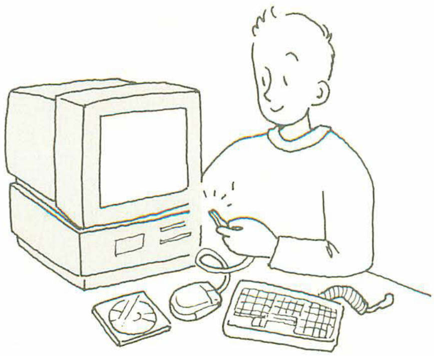
Townsシステムソフトウェア V2.1

FUJITSU

マニュアルの読みかた

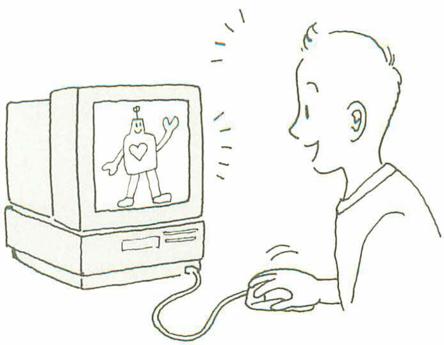
1 まずは、『FM TOWNS GUIDE』でつなげよう！

『FM TOWNS GUIDE』を読みながら、FM TOWNSをつなぎましょう。CD-ROMをセットして、電源を入れてみて、TownsMENUの画面が表示されれば、準備OK。



2 さあ、『FM TOWNS スタートガイド』でLet's begin！

『FM TOWNS スタートガイド』を読みながら、FM TOWNSを使ってみましょう。Townsシステムソフトウエアに入っている楽しいソフトウエアや、FM TOWNSを勉強するためのソフトウエアの使いかたが書いてあります。遊びながらFM TOWNSの使いかたを覚えましょう。

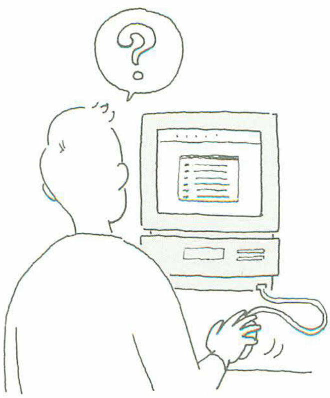


勉強ソフト

- Townsアドベンチャー
- TownsGEAR入門
- キーボードの使いかた
- キーボード練習

3 わからないときは取り合えず… オンラインヘルプ

FM TOWNSを使っていて操作がわからなくなったら、画面の右上にある ? （ヘルプボタン）を左クリックしてください。ヘルプウィンドウが表示され、操作の説明が表示されます。



※アプリケーションによっては、オンラインヘルプが付いていないものもあります。

4 知りたいときに、知りたいところを読んでください。

『ディクショナリをお読みになる前に』
Townsシステムソフトウェア V2.1 L30以降で追加・変更になった機能について説明しています。また、3冊のディクショナリの目次を合わせた「総合目次」から、説明しているマニュアルのページを探すことができます。

“➔『ディクショナリをお読みになる前に』”の記載があったら、対応する箇所と併せてお読みください。

『TownsMENU ディクショナリ』
TownsMENUの使いかた、FM TOWNSを使いこなすための情報、文字の入力のしかたのまとめ、Townsデータライブラリのデータ一覧など、Townsシステムソフトウェアや別売のアプリケーションを使っているときに共通となる説明をまとめています。

『アプリケーション ディクショナリ』
Townsシステムソフトウェアに付いている、アプリケーションの使いかたを説明しています。

『TownsGEAR ディクショナリ』
TownsGEARの使いかた、TownsGEARに入っているイメージエディタなどの使いかたについて説明しています。

FM TOWNS

FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

TownsMENU ディクショナリ



ごあいさつ

このたびは、弊社の製品をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。

まだ、『FMTOWNS スタートガイド』を読んでいない方は、このマニュアルを読む前に、『FMTOWNS スタートガイド』をお読みください。

この『TownsMENU ディクショナリ』は、さらに一歩進んで、TownsMENUの使いかたを知りたいときや、FMTOWNSを使いこなしたいときにご利用ください。

機能ごとに説明していますので、わからないことがあったときに、目次、メニュー別索引、目的別索引、語句索引などで必要なページを探してお読みください。

なお、この他、文字入力についてのまとめや、Townsデータライブラリのデータ一覧、用語集などを掲載しています。

本書が皆様のお役に立つことを願っております。

1994年2月

本書の読みかた

◇説明の探しかた

知りたい説明を探すには、次のような方法があります。

●目　次

本文中に出てくるすべての見出しのタイトルをページ順に並べています。また、コラムがあるときは、そのタイトルも記載しています。

●メニュー別索引

TownsMENU のメニューバーの項目名と、説明しているページの一覧です。メニューバーの使いかたを知りたいときに、項目名から説明しているページを探すことができます。

●目的別索引

やりたいこと（作業の目的）が５０音順に並んでいる索引です。作業の目的に対応する機能名、それを説明しているページがわかります。たとえば、フロッピィディスクを初期化したいときは、「フロッピィディスクを初期化する」で引くと、［ディスク］メニューの［初期化］などの機能名や、操作方法を説明しているページがわかります。

●語句索引

FMＴＯＷＮＳで使う機能名や用語が、50音順に並んでいる索引です。機能名や用語について説明しているページがわかります。

●インデックス

本書を横から見ると、“インデックス（区切りを示す印）”が付いているのがわかります。インデックスは節単位に区切ってあり、インデックスの横に節タイトルを記載しています。インデックスを頼りにパラパラとめくりながら説明しているページを探すことができます。

この他、用語の意味を知りたいときは、「付録１　用語集」をご覧ください。

◇本書の構成

本書は、次のような構成になっています。辞書（ディクショナリ）として、必要なときに、必要なところを引いてお読みください。

タイトル	内容・読みかた
第１章 TownsMENUの共通操作	マウスの操作、起動と終了、TownsMENUのメニューやウィンドウの操作、オンラインヘルプの見かたなど、TownsMENUを使っていて共通となる操作のしかたを説明しています。
第２章 TownsMENUの使いかた	サイドワーク（[FM TOWNS] メニュー）の使いかた、［ファイル］、［ディスク］、［設定］の各メニューに関連する操作のしかたについて説明しています。
第３章 Townsシステムソフトウェアを使いこなす	ハードディスクや光磁気ディスク、ICメモリカードの使いかたや、MS-DOSなどのインストールのしかた、またFM TOWNSではどのような環境設定ができるのかを説明しています。
第４章 文字の入力	ソフトウェアキーボード、親指シフトキーボード、JISキーボードの入力のしかたをまとめた早見表や、複文節変換のしかた、単語登録のしかた、辞書を使った文字の入力のしかたについて説明しています。
第５章 Townsデータライブラリ	Townsデータライブラリのデータを画面で確認できる「データ紹介」の見かたの説明と、データの一覧を記載しています。
付　録	FM TOWNSで使っている用語を説明した用語集、困ったときに読むページ、メッセージ一覧、ショートカットキー一覧、文字を入力するときの読みの一覧、漢字コード表などを記載しています。

◇表記上の約束

キーボードの操作（ショートカットキー）

※ "+"は左側のキーを押しながら右側のキーを押すことを意味します。

タイトル

メニューの操作

参照先

※ ここでは、2つの見出しに分けて説明していることを示します。

操作を始める前の確認事項

必ず読んでほしい注意事項

見出し

画面例

ページ

住所録

住所録

[FM TOWNS] ⇨ [住所録]　　CTRL + ESC ⇨ A

「ポストカード」で作成した住所録を、検索して表示することができます。また、別売のモデム、またはモデムカードがセットされていれば、相手先に自動的に電話をかけることもできます。

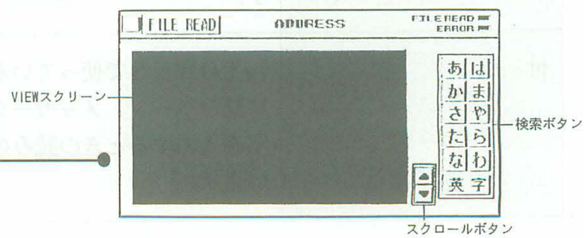
➡「アプリケーション ディクショナリ 第3章 ポストカード」

- 各部の名称と役割
- 住所録データファイルを読み込む

確 認　「住所録」を起動する前に、「ポストカード」で2種類の住所録データファイル（拡張子はLMDとLMI）を作成してください。CD-ROMから起動するときはフロッピィディスクに、ハードディスクから起動するときは、起動するドライブのTS_TOOLディレクトリの中に「LA.LMD」というファイル名で作ります。
なお、最初に読み込むファイル名を変更することもできます。その場合は、[設定]アイテムの［システム設定］でパラメータを変更してください。

注意
- 住所録を起動後、データファイルが入っているフロッピィディスクの抜き差しは行わないでください。

■ 各部の名称と役割



□（終了ボタン）……住所録を終了して画面上からウィンドウを消します。
VIEWスクリーン…………名前と電話番号の一覧が表示されます。
スクロールボタン………VIEWスクリーンのデータをスクロールします。

56

見出し

章タイトル

検索ボタン………………［あ］〜［わ］［英字］の各ボタンで名前を検索します。
［FILE READ］…………住所録のデータファイルを読み込みます。
FILE READランプ………データファイルを検索中、緑色に点灯します。
ERRORランプ……………ファイル読み込みなどでエラーになったとき、赤色に点灯します。

インデックス
（節タイトル）

住所録データファイルを読み込む

住所録のデータファイルが複数あるときに、新しいデータファイルを読み込んで表示させることができます。

操作手順

※
［　］は、ボタン名、メニュー名、アイテム名など、左クリックして選ぶ項目を示します。

1 ［FILE READ］を左クリックします。
住所録データファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。
ここで表示されるのは［ポストカード］の［住所録］で作成したファイル（拡張子がLMD）です。

アドバイス

「ポストカード」でファイル名にコメントが付けられているときは、ファイル名の右側にコメントが表示されます。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第3章 ポストカード」

操作するときに
参考となる情報



画面例

2 読み込むファイルを選び、［実行］を左クリックします。

コラム

インデックスファイルとデータベースファイル
住所録のデータファイルには、インデックスファイル（拡張子がLMI）とデータベースファイル（拡張子がLMD）の２種類があり、２つのファイル名は同じです。インデックスファイルには住所録の名前のデータが、データベースファイルにはその他の詳細データが入っています。この２つのファイルは、必ず同じディレクトリに入れておきます。

知っておくと
便利な情報

57

ページ



CONTENTS

第2章 TownsMENUの使いかた

第3章 Townsシステムソフトウェアを使いこなす

第4章 文字の入力方法

第5章 Townsデータライブラリ

2．データ集 …… 218

付 録

索引

Townsシステムソフトウェア V2.1の
便利な機能あれこれ

ウィンドウだから操作が簡単

TownsMENUの画面には、ディスクの中身を表示したり、機能を設定したりできるいろいろな種類のウィンドウが表示されます。TownsMENUでは、マウスを使ってウィンドウを操作しながら作業を進めています。



アイテムを使って、すぐ起動

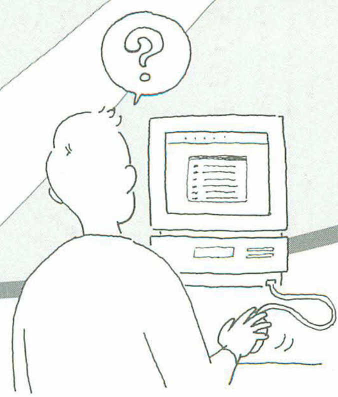
Townsシステムソフトウェアを起動したとき、ウィンドウの中に小さい絵がいくつか表示されます。これは“アイテム”という、アプリケーションなどをすぐに起動できる、特別な絵なのです。



困ったときのオンラインヘルプ

FM TOWNSを使っていて操作が分からなくなったときは、TownsMENUの ? (ヘルプボタン)を左クリックしてみてください。ヘルプウィンドウというウィンドウが表示されて、画面の状況に合った説明が表示されます。

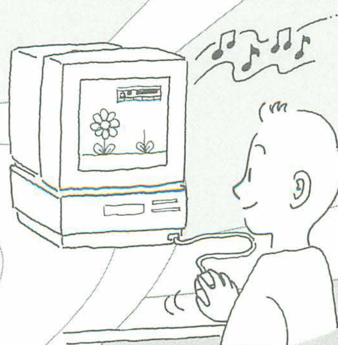
「第1章　5.オンラインヘルプの見かた」(P.14)



ちょっと便利なサイドワーク

アプリケーションを使っていて、「CDを聞きながらやりたい！」とか「今日の予定なんだっけ?」なんて思ったとき、いつでも使える便利なソフトウェアです。マウスの動きや音の出かたを設定する「コントロールパネル」、TownsMENUの色を変える「メニュー色設定」などもあります。サイドワークは［FM TOWNS］メニューに入っています。

「第2章　1.サイドワークの操作」（P.42）



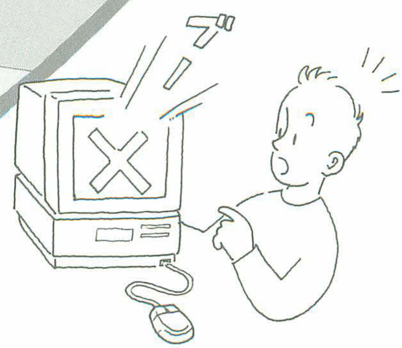
音で知らせるサウンドメッセージ

操作が終わったときや、操作を間違えたときなどに、FM TOWNSが音で知らせてくれます。音を出したいときは、サイドワークの［コントロールパネル］を使って設定します。

「コントロールパネル」（P.44）

また、［設定］アイテムの［サウンドメッセージ設定］を使うと、違う音や声（メッセージ）に変えることもできます。

「アプリケーション ディクショナリ　第6章　設定」



データを活かすポケット機能

FM TOWNSのいろいろなアプリケーションの間で、データをやり取りできます。［ポケットイン］でポケットに入れたデータを、別のアプリケーションで［ポケットアウト］して取り出すことができます。



第1章

TownsMENUの共通操作



TownsMENUの基本的な操作のしかたと、TownsMENUや画面上に表示されるウィンドウの各部の名称や働き、さらにその使いかたについて説明します。

1 マウスの使いかた

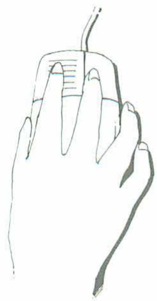
マウスの基本的な使いかたについて説明します。
なお、［Townsアドベンチャー］では、マウスの操作を練習することができます。使いかたは、「FM TOWNSスタートガイド」をご覧ください。

- 動かしかた
- 左クリック／右クリック
- ダブルクリック
- ドラッグ



動かしかた

マウスは、机の上などの平らな場所に置き、下図のように右手で軽く指を乗せるようにして持ちます。マウスを動かすと、その動きに合わせて、画面上の（マウスカーソル）が動きます。



注意

マウスを持ち上げているときは、マウスカーソルは動きません。

アドバイス

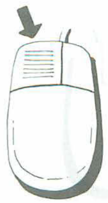
「コントロールパネル」の「マウススピード」で、マウスの動きに対して、画面上をマウスカーソルが動く速さを設定することもできます。

➡「コントロールパネル」（P. 44）

左クリックと右クリック

「左クリック」は、マウスの左ボタンを「カチッ」と１回押してすぐに離す操作です。TownsMENUでは、メニューやボタンなどを選択したり、項目を選択したりするときに使います。

「右クリック」は、マウスの右ボタンを「カチッ」と１回押してすぐに離す操作です。TownsMENUではあまり使うことはありませんが、アプリケーションによっては、特別な機能が割り当てられています。



左クリック



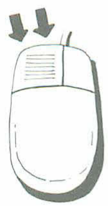
右クリック

アドバイス

「コントロールパネル」の「左右ボタン入替」で、マウスの左右ボタンの機能を入れ替えることもできます。

ダブルクリック

「ダブルクリック」は、マウスの左ボタンを「カチカチッ」と素早く２回押す操作です。TownsMENUでは、アイテムやファイルを実行するときに使います。



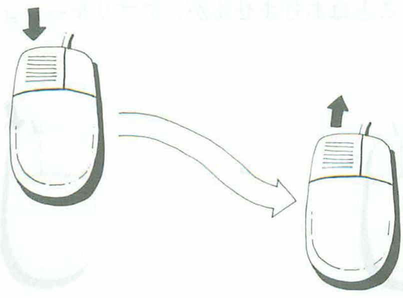
ダブルクリック

アドバイス

「コントロールパネル」の「ダブルクリック間隔」で、ダブルクリックの間隔を設定することもできます。

ドラッグ

「ドラッグ」とは、マウスの左ボタンを押しながらマウスを動かし、目的の場所で左ボタンを離す操作です。TownsMENUでは、アイテムやウィンドウを移動したりするときに使います。



ドラッグ

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

2 起動／終了／リセット

FMTOWNSの起動や終了のしかた、設定した内容を有効にする場合などに使うリセット（FMTOWNSの電源を切らずに起動し直すこと）のしかたについて説明します。ここでは、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMを使った操作を説明します。

- FMTOWNSを起動する
- FMTOWNSを終了する
- FMTOWNSをリセットする

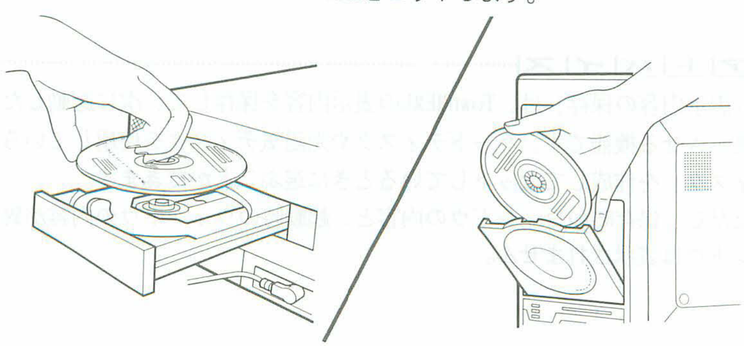
FMTOWNSを起動する

TownsシステムソフトウェアのCD-ROMを使ってFMTOWNSを起動します。

確認　機器が正しく接続されているか確認してください。

➡「FMTOWNS GUIDE」

1 TownsシステムソフトウェアのCD-ROMをセットします。

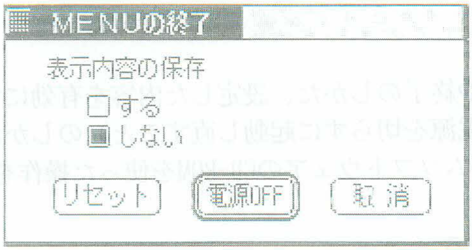


2 FMTOWNS（ディスプレイも含む）の電源を入れます。
オープニング画面が表示されたあと、しばらくしてTownsMENUが表示されます。
FMTOWNSのすべての操作はここから始まります。

FMTOWNSを終了する

FMTOWNSを終了して、電源を切ります。TownsMENUを表示しているときに終了できます。

確認 何かのアプリケーションを動かしているときは、それを終了させ、TownsMENUを表示してください。



1. TownsMENUの右上の （終了ボタン）を左クリックします。
「MENUの終了」ウィンドウが表示されます。

2. ［電源OFF］を左クリックします。
FMTOWNSの電源が切れます。
本体とディスプレイが一体のFMTOWNSでは、次のメッセージが表示されます。
「電源が切断可能な状態になりました.
　本体の電源スイッチを押して電源を切断してください．」
CD-ROMを取り出してから、電源スイッチを押して電源を切ってください。

アドバイス

「表示内容の保存」は、TownMEMUの表示内容を保存して、次に起動したときに同じ状態で表示させる機能です。ハードディスクや光磁気ディスクを使用しているときや、「情報ディスク」を作成してセットしているときに選ぶことができます。
ただし、保存時のウィンドウの内容と、起動時のウィンドウの内容が異なる場合は、ウィンドウは表示されません。

FMＴＯＷＮＳをリセットする

FMＴＯＷＮＳを起動し直します。設定した内容を有効にするときなどに使います。TownsMENUを表示しているときにリセットできます。

確 認　アプリケーションを実行しているときは、それを終了させ、TownsMENUを表示してください。

1 TownsMENUの右上の［終了ボタン］（終了ボタン）を左クリックします。
「MENUの終了」ウィンドウが表示されます。

2 ［リセット］を左クリックします。
FMＴＯＷＮＳが再び起動され、TownsMENUが表示されます。

アドバイス

FMＴＯＷＮＳをリセットするには、FMＴＯＷＮＳ本体のリセットボタンを押す方法もありますが、通常は［終了ボタン］（終了ボタン）を使ってください。

コラム

情報ディスクについて

FMＴＯＷＮＳでは、システムに関するいろいろな設定を変えることができます。しかし、CD-ROMで使うときは情報を書き込めないので、「情報ディスク」に情報を書き込んで、起動時に「情報ディスク」から情報を読み込めるようになっています。
この場合、FMＴＯＷＮＳを起動するときやFMＴＯＷＮＳを終了するときは、指定したドライブに「情報ディスク」をセットしておく必要があります。

➡「第３章　３．FMＴＯＷＮＳの環境設定」（P.166）
➡「アプリケーションディクショナリ　第６章　６．システムの設定をする」

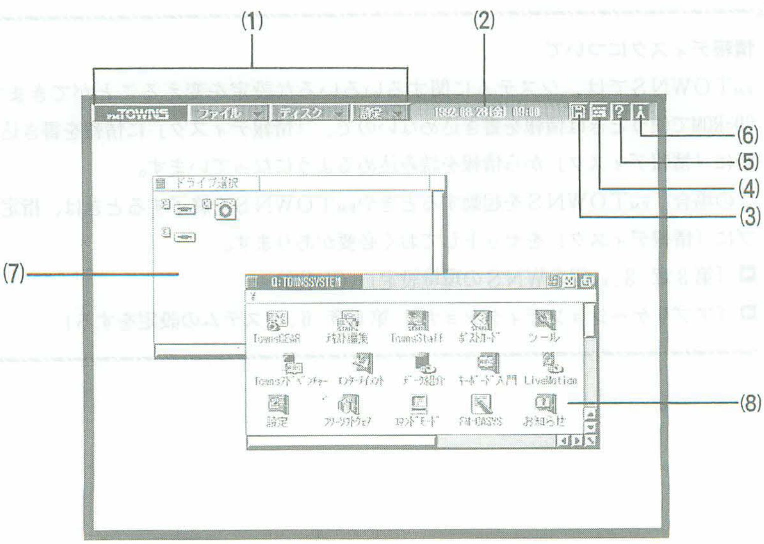
➡『ディクショナリをお読みになる前に』

3 TownsMENUの名前と働き

TownsMENU画面の各部の名前と働き、TownsMENUに表示される各種ウィンドウの名前と働きについてまとめます。

- ●TownsMENUの名前と働き
- ●表示ウィンドウの種類
- ●設定ウィンドウとファイルウィンドウ

TownsMENUの名前と働き



⑴メニューバー

TownsMENUの最上部にある、[FMTOWNS]から［設定］までのメニュー部分の総称です。メニューを選ぶと、サブメニューが表示されます。また、［ファイル］［ディスク］［設定］のサブメニューを選ぶと、機能を設定するための設定ウィンドウが表示されます。

- [FMTOWNS] メニュー
  サイドワーク機能（他の作業をしているときでも自由に呼び出せる機能）に登録されているソフトウェアを選ぶメニューです。
- ［ファイル］メニュー
  アイテムやファイル、ディレクトリの操作を選ぶメニューです。
- ［ディスク］メニュー
  ディスクの操作を選ぶメニューです。
- ［設定］メニュー
  システムや通信回線、プリンタなどを設定する機能を選ぶメニューです。

⑵日付・時刻の表示

現在、FMＴＯＷＮＳに設定されている日付と時刻が表示されます。

⑶ ドライブ選択ウィンドウ表示ボタン

ドライブ選択ウィンドウを表示するボタンです。

⑷ ソフトウェアキーボード表示ボタン

ソフトウェアキーボードを表示するボタンです。文字を入力したいときに使います。

➡「ソフトウェアキーボード」(P.177）または［キーボードの使いかた］

⑸ ヘルプボタン

ヘルプウィンドウを表示するボタンです。操作の助けになる情報を表示することができます。操作がわからなくなったときに使います。

➡「５.オンラインヘルプの見かた」(P.14)

⑹ 終了ボタン

FMＴＯＷＮＳを終了したり、リセットするためのボタンです。左クリックすると、「MENUの終了」ウィンドウが表示されます。

➡「２.起動／終了／リセット」(P.5)

⑺ドライブ選択ウィンドウ

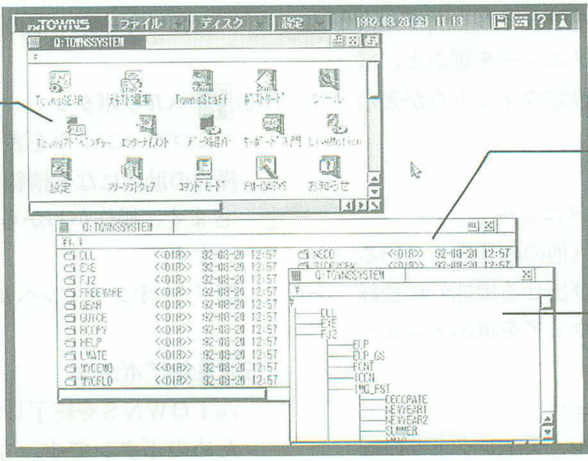
設定されているドライブのアイコンが表示されます。ドライブを選択して、そのディスクに登録されているアイテムやディスクの内容を表示したいときに使います。

⑻表示ウィンドウ

ディスクの内容が表示されます。「アイテム」「ファイル」「ツリー」の３種類があります。

表示ウィンドウの種類

TownsMENUには、ドライブごとにアイテム、ファイル、ツリー構造を表示する３つのウィンドウがあり、これらを総称して表示ウィンドウといいます。



◆アイテム表示ウィンドウ

ディスクに登録されているアイテム（プログラムが実行できるアイコン）が表示されます。アイテムを実行することで、簡単にアプリケーションが起動できます。

➡「アイテム表示ウィンドウの操作」（P.24）

◆ファイル表示ウィンドウ

ディスクの中に入っているディレクトリやファイルの一覧が表示されます。ディスクの内容を調べたり、ファイルを操作することができます。

➡「ファイル表示ウィンドウの操作」（P.27）

◆ツリー表示ウィンドウ

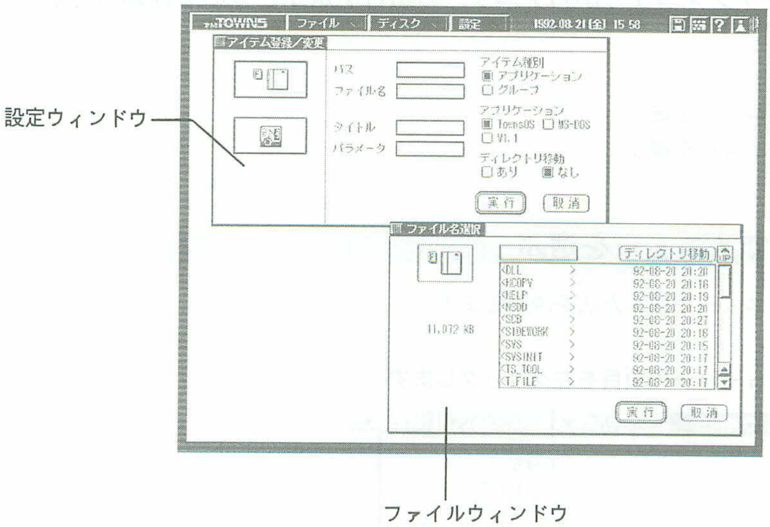
ディスク内のツリー構造（ディレクトリ構成）が表示されます。ディスク内のツリー構造を調べたり、目的のディレクトリの内容をファイル表示ウィンドウに表示したりできます。

➡「ツリー表示ウィンドウの操作」（P.33）

設定ウィンドウとファイルウィンドウ

メニューからサブメニューを選んだとき、機能を設定するためのウィンドウが表示されることがあります。このウィンドウを“設定ウィンドウ”といいます。また、設定ウィンドウの中でファイルを選択するときは、ファイルを選択するためのウィンドウを表示させることができます。このウィンドウを“ファイルウィンドウ”といいます。

➡「設定ウィンドウの操作」（P. 35）
➡「ファイルウィンドウの操作」（P. 37）



4 メニューの選びかた

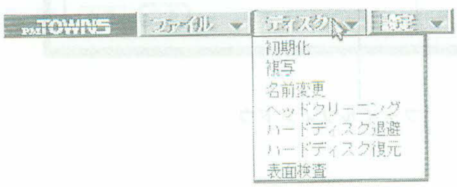
メニューバーやサブメニューからメニューの項目を選ぶときの2種類の方法について説明します。

- 左クリックでメニューを選ぶ
- ドラッグしてメニューを選ぶ

左クリックでメニューを選ぶ

左クリックでメニューを選ぶ方法を説明します。

1 メニューバーの項目を左クリックします。

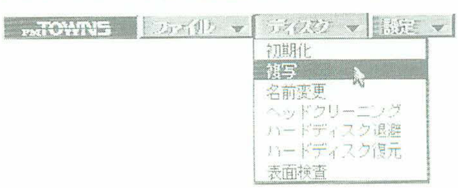


サブメニューが表示されます。

アドバイス

違うサブメニューを表示してしまったときは、正しいメニューバーの項目を左クリックしてください。また、サブメニュー以外の部分を左クリックすると、サブメニューを消すことができます。

2 サブメニューの項目を左クリックします。



設定ウィンドウが表示されるか、機能が設定されます。

アドバイス

- 薄い色で表示されている項目は、現在使用できない機能です。
- サブメニューの横に「▶」が表示されているときは、その項目を左クリックすると、次のサブメニューが表示されます。表示されるサブメニューの項目を左クリックして選択します。
- 設定ウィンドウは、［取消］を左クリックすると消えます。

ドラッグしてメニューを選ぶ

ドラッグしてメニューを選ぶ方法を説明します。

1 メニューバーの項目の上でマウスの左ボタンを押し、マウスカーソルをそのまま下に移動します。

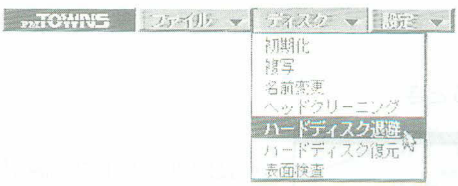


サブメニューが表示され、マウスカーソルが示す項目が反転します。

アドバイス

違うサブメニューを表示してしまったときは、ドラッグしたままマウスカーソルを正しいメニューバーの項目に移動してください。また、マウスカーソルをサブメニュー以外の部分に移動してボタンを離すと、サブメニューを消すことができます。

2 選びたいサブメニューの項目を反転させた状態で、マウスの左ボタンを離します。



設定ウィンドウが表示されるか、または機能が実行されます。

アドバイス

- 薄い色で表示されている項目は、現在使用できない機能です。
- サブメニューの横に「▶」が表示されているときは、マウスカーソルを合わせると、次のサブメニューが表示されます。表示されるサブメニューの項目をドラッグして選択します。
- 設定ウィンドウは、［取消］を左クリックすると消えます。

5 オンラインヘルプの見かた

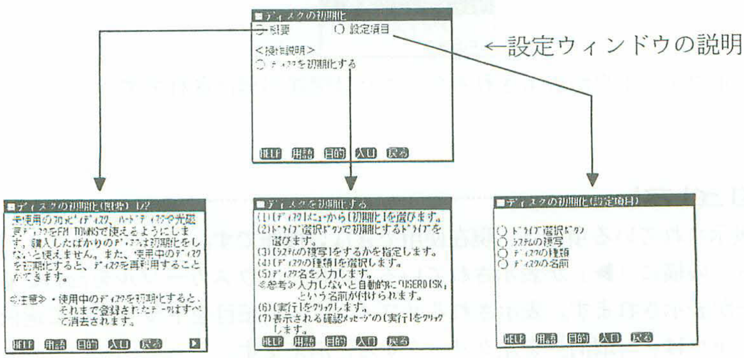
オンラインヘルプは、FMTOWNSを操作していてわからなくなったとき、操作の助けとなる情報を表示させる機能です。このとき、情報が表示されるウィンドウを“ヘルプウィンドウ”といいます。
ここでは、オンラインヘルプの構成と、ヘルプウィンドウの使いかたについて説明します。

- ●オンラインヘルプの構成
- ●ヘルプウィンドウの使いかた
- ●ヘルプウィンドウのボタン

オンラインヘルプの構成

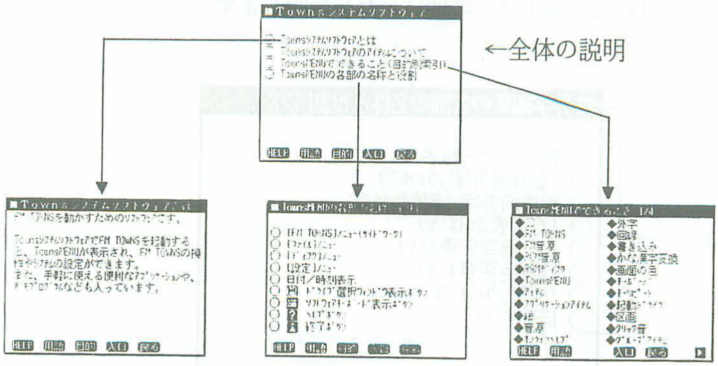
Townsシステムソフトウェアのオンラインヘルプでは、画面の状況に合った説明を表示するようになっています。
設定ウィンドウが表示されているときは、その設定ウィンドウの概要、各項目の説明、操作手順の説明が表示されます。特に設定ウィンドウが表示されていないときは、起動しているソフトウェア全体の概要、画面の各部の名称や役割、そのソフトウェアで何ができるかなどの説明が表示されます。

●設定ウィンドウが表示されているとき



概要　　操作手順　　項目説明

●設定ウィンドウが表示されていないとき



概要　　　画面の説明　　　できること

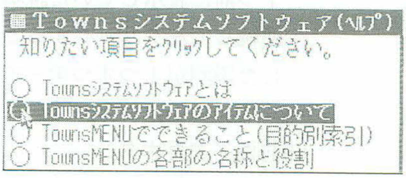
この他、各ヘルプウィンドウからは、共通のボタンを使って、オンラインヘルプの使いかた、知りたい情報を用語で引く用語索引や操作の目的で引く目的別索引を表示できます。

ヘルプウィンドウの使いかた

ヘルプウィンドウの表示のしかたや、消しかたなどを説明します。

1 TownsMENUの右上の（ヘルプボタン）を左クリックします。
ヘルプウィンドウが表示されます。

2 知りたい項目（色が変わっている用語など）を何度か左クリックして、必要な情報を表示させます。

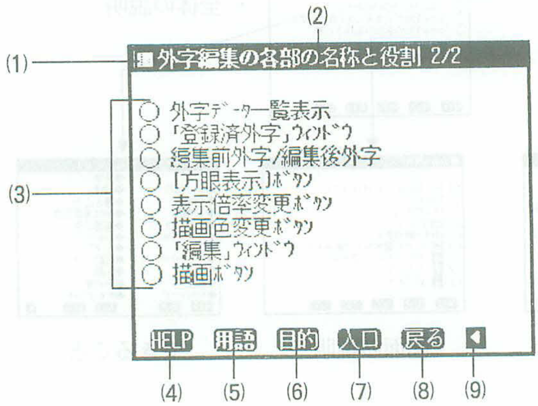


説明が複数ページあるときは、右下の前頁／次頁ボタンを使って、説明を表示させます。
１つ前のウィンドウに戻りたいときは［戻る］、最初のウィンドウに戻りたいときは［入口］を左クリックします。
➡「ヘルプウィンドウのボタン」（P.16）

3 説明を読み終わったら、左上の（ウィンドウクローズボタン）を左クリックします。
ヘルプウィンドウが消えます。

ヘルプウィンドウのボタン

ヘルプウィンドウに付いているボタンの使いかたを説明します。



(1) ▦ ウィンドウクローズボタン

ヘルプウィンドウを消します。

(2)タイトル表示

説明している画面や設定ウィンドウなどのタイトルが表示されます。右端にある「1/2」のような数字は、全体の何ページ目を表示しているかを示します。

(3)色が変わっている用語

用語の前に「○」が付いている項目が並んでいるときは、左クリックするとその項目（機能）の説明が表示されます。

説明文の中で、色が変わっている部分を左クリックすると、さらに詳しい解説が表示されます。

(4)HELPボタン

オンラインヘルプの使いかたが表示されます。

(5)用語索引ボタン

用語索引が表示されます。わからない用語が出てきたときに、用語の解説を表示させることができます。

(6)目的別索引ボタン

目的別索引を表示します。操作のしかたがわからないとき操作手順を表示させることができます。

(7)入口ボタン

表示されているオンラインヘルプの、最初の内容に戻ります。

(8)戻るボタン

１つ前に表示していた説明を表示します。連続して左クリックすると、今までに表示した説明が１つずつ戻って表示されます。

(9)前頁／次頁ボタン

説明が複数ページあるときに表示されます。

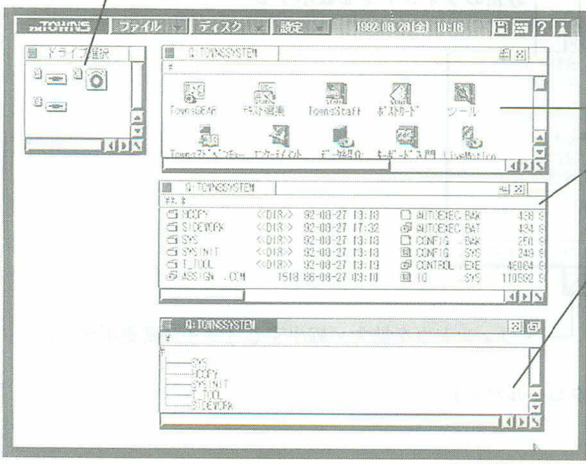
◀ …前のページが表示されます。

▶ …次のページが表示されます。

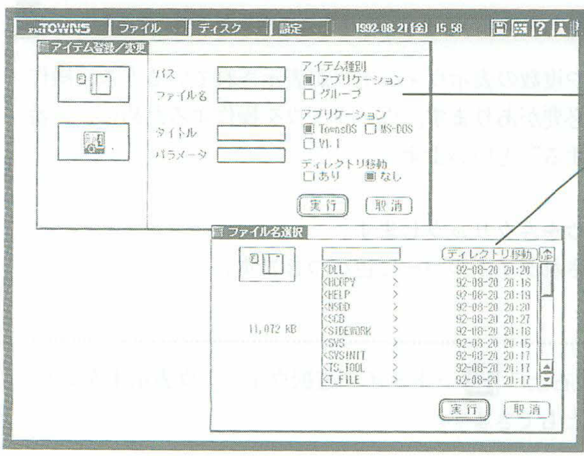
6 各ウィンドウの使いかた

TownsMENUに表示される、各種ウィンドウの使いかたを説明します。まず、ウィンドウの共通操作について説明したあと、ウィンドウごとに操作のしかたを説明します。

ドライブ選択ウィンドウの操作(P. 22)



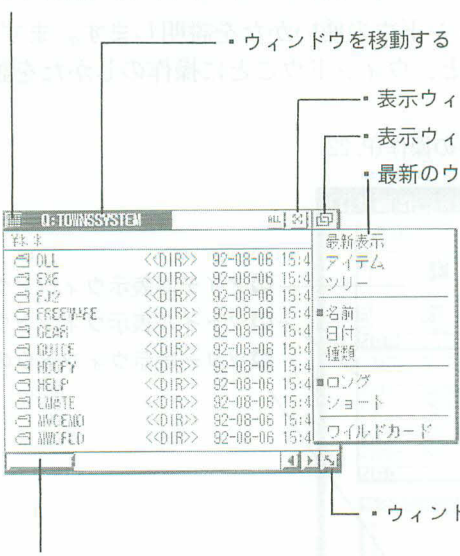
アイテム表示ウィンドウの操作(P. 24)
ファイル表示ウィンドウの操作(P. 27)
ツリー表示ウィンドウの操作(P. 33)



設定ウィンドウの操作(P. 35)
ファイルウィンドウの操作(P. 37)

ウィンドウの共通操作

各種ウィンドウの共通操作としては、次のようなものがあります。



ウィンドウをアクティブにする

TownsMENUでは、ドライブ選択ウィンドウや複数の表示ウィンドウが表示されているとき、操作するウィンドウを一番手前に表示させる必要があります。ウィンドウを操作するために、一番手前に表示させることを“アクティブにする”といいます。

1 アクティブにしたいウィンドウを左クリックします。
ウィンドウが一番手前に表示されタイトルバーに色がつきます。

アドバイス

ドライブ選択ウィンドウは、TownsMENUの右上の（ドライブ選択ウィンドウ表示ボタン）を左クリックして、アクティブにすることもできます。

ウィンドウを消す

TownsMENUにたくさんのウィンドウを表示しておくと、TownsMENUの画面が見づらくなります。不要なウィンドウは消しておいた方が良いでしょう。

1. 消したいウィンドウをアクティブにして、▦（ウィンドウクローズボタン）を左クリックします。

アドバイス

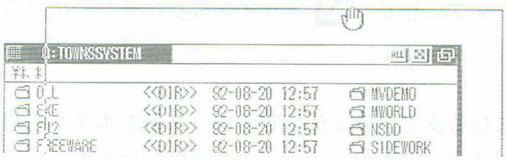
設定ウィンドウのときは、一番下の［取消］を左クリックして消すこともできます。

ウィンドウを移動する

TownsMENU上に表示されるウィンドウは、ドラッグして好きな場所に移動できます。

1. **移動したいウィンドウをアクティブにして、タイトルバーにマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンを押します。**
   マウスカーソルが手のひらの形になります。

2. **押したまま移動したい場所までドラッグして、マウスの左ボタンを離します。**
   ドラッグ中は、ウィンドウの枠が表示されます。



アドバイス

設定ウィンドウのときは、項目名やボタン以外の場所をドラッグしても移動できます。

ウィンドウの内容をスクロールする

表示させたい内容を一度に表示できないとき、表示内容を上下に動かして隠れている部分を表示させることができます。
これを“スクロール”といいます。
ファイル表示ウィンドウなどで、ウィンドウ内に表示しきれない内容があるとき、次のようなスクロールバーが表示されます。スクロールバーは縦のときと横のときがありますが、操作のしかたは同じです。



スクロールボックス
表示されている内容が全体のどの位置で、どのくらいの割合かを示す四角です。ドラッグすると、その方向に表示内容がスクロールします。

任意の場所を左クリックすると、スクロールボックスが移動して、その範囲の内容が表示されます。

上スクロールボタン
左クリックすると、表示内容が一行上にスクロールします。
マウスの左ボタンを押し続けると、連続してスクロールします。

下スクロールボタン
左クリックすると、表示内容が一行下にスクロールします。
マウスの左ボタンを押し続けると、連続してスクロールします。

ウィンドウを拡大／縮小する

ドライブ選択ウィンドウや表示ウィンドウは、右下の（サイズ変更ボタン）をドラッグして、大きさを自由に変更できます。ウィンドウの内容を一度に表示したいときに拡大したり、ウィンドウが大きくて他のウィンドウの邪魔をしているときに縮小したりできます。

1. ウィンドウをアクティブにして、（サイズ変更ボタン）にマウスカーソルを合わせます。
2. 変更したい大きさになるまでドラッグして、マウスの左ボタンを離します。
   ドラッグ中は、マウスカーソルがピンセットの形になります。

表示ウィンドウを最大化する

表示ウィンドウは、画面いっぱいに表示させることができます。これを“最大化”といいます。表示ウィンドウに表示される内容が多いときに便利です。

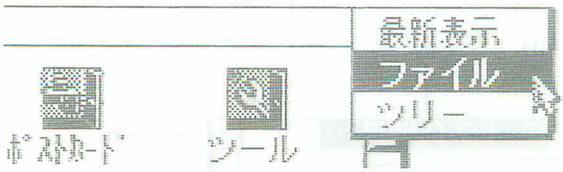
1. 最大化したい表示ウィンドウをアクティブにして、（最大化ボタン）を左クリックします。
   表示ウィンドウが画面いっぱいに表示されます。
2. 元に戻すときは、もう一度（最大化ボタン）を左クリックします。
   表示ウィンドウが元の大きさで表示されます。

表示ウィンドウを切り換える

表示ウィンドウには、アイテム、ファイル、ツリーの3種類があります。

1. 表示ウィンドウをアクティブにして、（表示切り換えボタン）を左クリックします。
   サブメニューが表示されます。

2. 表示したい項目を左クリックします。



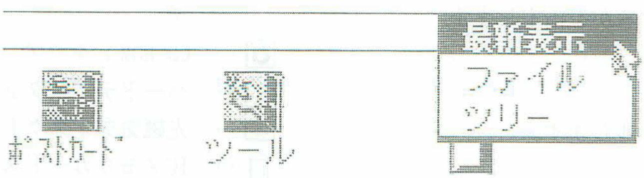
指定した表示ウィンドウが表示されます。

最新の表示ウィンドウを表示する

ディスクの最新の（現在の）内容を表示します。フロッピィディスクや光磁気ディスクを入れ替えたときは、必ずこの「最新表示」を行ってウィンドウの内容を表示し直してください。表示されるウィンドウは、ルートディレクトリのウィンドウのみで、サブディレクトリやグループアイテムのウィンドウは消えます。同じドライブのファイル表示ウィンドウをたくさん表示しすぎたときなどに使うと、ウィンドウが整理できて便利です。

1. 表示したいディスクの表示ウィンドウをアクティブにして、（表示切り換えボタン）を左クリックします。
   サブメニューが表示されます。

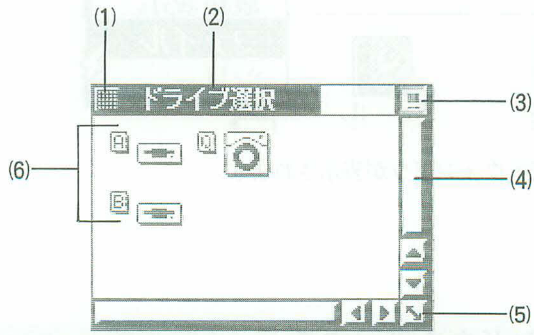
2. ［最新表示］を左クリックします。



指定した表示ウィンドウの最新の内容が表示されます。

ドライブ選択ウィンドウの操作

ドライブ選択ウィンドウは、アイテムやファイルを表示するドライブを選ぶためのウィンドウです。FM TOWNSで何か作業をするには、このウィンドウを使って、アイテムやファイルをTownsMENU上の表示ウィンドウに表示させます。
ドライブ選択ウィンドウを表示するには、TownsMENUの右上の（ドライブ選択ウィンドウ表示ボタン）を左クリックします。



(1) ウィンドウクローズボタン
ウィンドウを消します。

(2)タイトルバー
ウィンドウのタイトルが表示されます。
ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。

(3)表示切り換えボタン
表示ウィンドウを表示するとき、アイテム、ファイル、ツリーのうち、どの種類の表示ウィンドウを表示するかを指定します。

(4)スクロールバー
表示内容をスクロールします。

(5) サイズ変更ボタン
ドラッグして、ウィンドウの大きさを変更します。

(6)ドライブの表示
［ドライブ構成］で設定したドライブアイコンが表示されます。

「ウィンドウの共通操作」（P.18）
「ドライブ構成を設定する」（P.119）

アドバイス

ドライブアイコンの種類は次のとおりです。

- … 内蔵フロッピィディスクドライブ
- … 外付けフロッピィディスクドライブ
- … CD-ROMドライブ
- … ハードディスクドライブ
- … 光磁気ディスクドライブ
- … ICメモリカードスロット
- … RAMディスクドライブ

マウス操作でできること

ドライブ選択ウィンドウでは、ドライブアイコンをダブルクリックすると、表示ウィンドウが表示できます。このとき、どの表示ウィンドウが表示されるかは、表示切り換えボタンの種類で変わります。

- [アイテム表示アイコン] … アイテム表示ウィンドウ
- [ファイル表示アイコン] … ファイル表示ウィンドウ
- [ツリー表示アイコン] … ツリー表示ウィンドウ

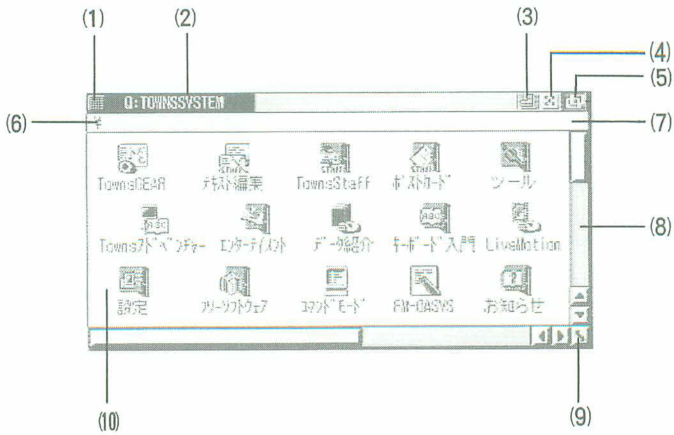
アイテム表示ウィンドウの操作

アイテム表示ウィンドウは、アイテムの一覧を表示するウィンドウです。ドライブ選択ウィンドウの右上の表示切り換えボタンで を選んでドライブを開く（ドライブアイコンをダブルクリックする）か、表示ウィンドウの右上の （表示切り換えボタン）で［アイテム］を選んだときに表示されます。

ここでは、アイテム表示ウィンドウの各部の名称と働きを説明したあと、このウィンドウでできる操作のしかたについて説明します。

「ウィンドウの共通操作」（P.18）

「アイテムを登録／変更／削除する」（P.95）



(1) ウィンドウクローズボタン

ウィンドウを消します。

(2)タイトルバー

ディスクの名前が表示されます。ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。

(3) グリッド表示ボタン

２種類の幅のグリッド（縦横の網目）を表示します。グリッドを表示すると、アイテムを移動したときに、グリッドに合わせて揃えることができます。

「アイテムをグリッドに揃える」(P.26)

(4) （ ）最大化ボタン

ウィンドウを最大の大きさ（画面いっぱい）に表示したり、元の大きさに戻します。

(5) 表示切り換えボタン

別の表示ウィンドウに表示を切り換えたり、ドライブの最新の情報に表示し直したりします。「ファイル」「ツリー」では、それぞれの表示ウィンドウが表示されます。「最新表示」では、ドライブの最新の内容が表示されます。

(6)グループアイテム名の表示

グループアイテム内のアイテムを表示しているとき、そのグループアイテム名が表示されます。ドライブ内の先頭のアイテムを表示しているとき、「¥」が表示されます。

(7)容量の表示

表示しているドライブの容量が、「残り容量／全容量」の形式で表示されます。
ただし、CD-ROMの容量は表示されません。

(8)スクロールバー

表示内容をスクロールします。

(9) サイズ変更ボタン

ドラッグして、ウィンドウの大きさを変更します。

(10)アイテムの表示

「アイテム管理」で登録したアイテムが表示されます。

アドバイス

アイテムには、次の２つの種類があります。

- **アプリケーションアイテム（または、単にアイテム）**
  アプリケーションを起動するアイテムです。実行すると、アプリケーションが起動します。
- **グループアイテム**
  アイテムをグループ化したものです。実行すると、グループアイテム内のアイテムが表示されます。

マウス操作でできること

アイテム表示ウィンドウでは、ダブルクリックやドラッグで次の操作ができます。

◆アイテムを実行する

アイテムをダブルクリックして、アイテムを実行することができます。
アプリケーションアイテムのときは、登録されているアプリケーションが起動します。グループアイテムのときは、新たなアイテム表示ウィンドウが表示され、そのグループ内に登録されているアイテムが表示されます。

◆アイテムを移動する

アイテムをドラッグして、そのウィンドウ内の好きな場所に移動することができます。
グリッド（縦横の網目）が表示されているときは、グリッドに合わせることができます。
ただし、CD-ROMのアイテムは移動できません。

アイテムをグリッドに揃える

1. アイテム表示ウィンドウの ▦（グリッド表示ボタン）を左クリックします。
   8ドット間隔のグリッドが表示されます。

2. ▦ をもう一度左クリックします。
   16ドット間隔のグリッドが表示されます。

3. アイテムをドラッグして移動します。
   グリッドに合った位置にアイテムが揃えられます。

4. グリッドを消すときは、▦ をもう一度左クリックします。

アドバイス

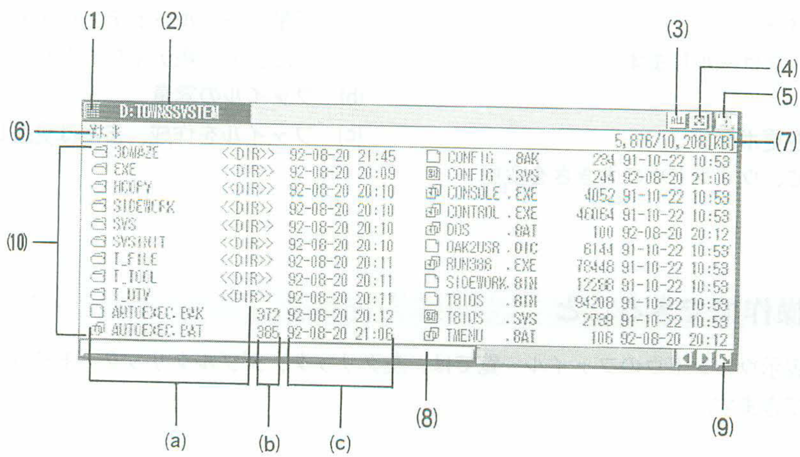
ウィンドウがアクティブでなくなったときや、アプリケーションを起動したときでもグリッドは消えます。

ファイル表示ウィンドウの操作

ファイル表示ウィンドウは、ファイルやディレクトリの一覧を表示するウィンドウです。ドライブ選択ウィンドウの右上の表示切り換えボタンでを選んでドライブを開く（ドライブアイコンをダブルクリックする）か、表示ウィンドウの右上の（表示切り換えボタン）で［ファイル］を選んだときに表示されます。

ここでは、ファイル表示ウィンドウの各部の名称と働きを説明したあと、このウィンドウでできる操作のしかたについて説明します。

「ウィンドウの共通操作」（P. 18）



(1) ウィンドウクローズボタン

ウィンドウを消します。

(2)タイトルバー

ディスクの名前が表示されます。

ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。

(3) 全選択ボタン

全てのファイルを一度に選択します。

「ファイルを選択する」（P. 28）

(4) （　）最大化ボタン

ウィンドウを最大の大きさ（画面いっぱい）に表示したり、元の大きさに戻します。

(5) 表示切り換えボタン

別の表示ウィンドウに表示を切り換えたり、ドライブの最新の情報に表示し直したりします。［アイテム］［ツリー］では、それぞれの表示ウィンドウが表示されます。［最新表示］では、ドライブの最新の内容が表示されます。この他、ファイルやディレクトリの表示順や形式を変えたり、ワイルドカードの指定ができます。

(6)パス名の表示

表示している内容のフルパス（ルートディレクトリから現在表示されているディレクトリまでのパス名）が表示されます。長くて表示しきれないときは、現在のディレクトリに近い方から優先して表示されます。

(7)容量の表示

表示しているドライブの容量が、「残り容量／全容量」の形式で表示されます。
ただし、CD-ROMの容量は表示されません。

(8)スクロールバー

表示内容をスクロールします。

(9) サイズ変更ボタン

ドラッグして、ウィンドウの大きさを変更します。

(10)ファイル一覧

現在表示しているディレクトリ（カレントディレクトリ）内のファイル、ディレクトリの一覧が表示されます。
ファイル一覧には、次の情報が表示されています。

(a) ファイルまたはディレクトリの名前
名前のあとに《DIR》とあるものはディレクトリ、それ以外はファイルです。ディレクトリは、必ずファイルより前に表示されます。また、次の記号には、特別な意味があります。
「¥」… ルートディレクトリ
「..」… 親ディレクトリ

(b) ファイルの容量

(c) ファイルを作成、または更新した日時

マウス操作でできること

ファイル表示ウィンドウのファイル一覧では、左クリック、ダブルクリック、ドラッグで、次の操作ができます。

◆ファイルを選択する

ファイルの操作をするときは、必ず最初にファイルを選択します。選択したファイルは、反転表示されます。
ファイルを選択するには、次の方法があります。

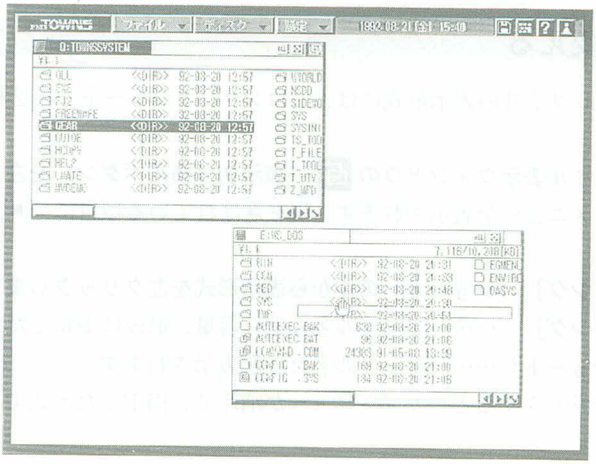
- ファイル名を左クリックすると、ファイルを1つずつ選択できます。もう一度左クリックすると、選択が解除されます。
- ALL（全選択ボタン）を左クリックすると、ファイル一覧の全ファイルが選択できます。もう一度左クリックすると、全ての選択が解除されます。

◆ファイルを実行する

- ファイル一覧のうち、拡張子が「EXP」「BAT」などのファイルをダブルクリックすると、ファイルが実行できます。
- 特定のデータファイルをダブルクリックすると、対応しているアプリケーションが起動します。データファイルとアプリケーションの対応は、「データ起動の設定」で設定できます。
- ディレクトリをダブルクリックすると、ディレクトリの内容が新しいファイル表示ウィンドウに表示されます。この操作を“ディレクトリを開く”ともいいます。

◆ファイルを複写／移動する

ファイル表示ウィンドウを２つ表示して、ウィンドウからウィンドウへファイルをドラッグして、ファイルを複写することができます。ディレクトリをドラッグすると、ディレクトリごと複写されます。ドラッグ中は、四角い枠が表示されます。



複数のファイルを選択しておいて、その中の１つのファイルをドラッグすると、複数のファイルが一度に複写できます。ドラッグ中は、枠が二重に表示されます。

アドバイス

- 親指シフトキーボード、またはJISキーボードをお持ちの方は、［CTRL］キーを押しながらドラッグすると、ファイルを移動できます（複写元のファイルは削除されます）。
- ファイルウィンドウの表示のしかたについては、以下を参照してください。

➡「アイテム／ファイル／ツリー構造を表示する」（P.84）

注意

複写先に同じファイル名のファイルが存在するときには、複写先のファイルは上書きされてしまいますので、注意してください。

表示する順番を変える

ファイル一覧に表示されるファイルやディレクトリの順番を変えます。

1 ファイル表示ウィンドウの［アイコン］（表示切り換えボタン）を左クリックします。
サブメニューが表示されます。現在選ばれている項目に「■」が付いています。

2 ［名前］［日付］［種類］の中から表示する順番を左クリックします。
［名前］………アルファベット順に表示されます。
［日付］………作成、または更新された日付の新しい順に表示されます。
［種類］………拡張子のアルファベット順に表示されます。
左クリックすると、サブメニューが消えて、指定した順番で再表示されます。

表示形式を変える

ファイル、ディレクトリの表示形式には、［ロング］［ショート］の２種類があります。

1 ファイル表示ウィンドウの［アイコン］（表示切り換えボタン）を左クリックします。
サブメニューが表示されます。現在選ばれている項目に「■」が付いています。

2 ［ロング］［ショート］の中から表示形式を左クリックします。
［ロング］………ファイル名の他、容量、最後に更新した日時が表示されます。
［ショート］………ファイル名だけが表示されます。
左クリックすると、サブメニューが消えて、指定した形式で再表示されます。

特定のファイルだけを表示する

ファイル表示ウィンドウでは、「ワイルドカード」を使って特定のファイルだけを表示することができます。ただし、ディレクトリは常に表示されます。

アドバイス

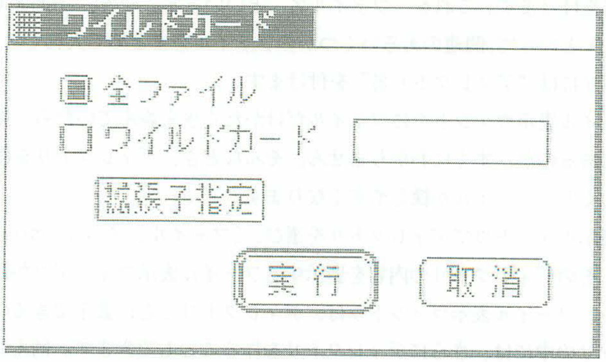
ワイルドカードには、次の２つの種類があります。

「＊」………任意の文字を表します。文字数はいくつでもかまいません。
　例）FI＊.DOC　⇨　FILE.DOC　FI.DOCなど
　　　＊.DOC　⇨　拡張子が「.DOC」の全ファイル
　　　＊.＊　⇨　全てのファイル

「？」………任意の１文字（文字がない場合も含む）を表します。
　例）FILE?.DOC ⇨　FILEA.DOC　FILE1.DOC　FILE.DOCなど

1 ファイル表示ウィンドウの　（表示切り換えボタン）を左クリックして、サブメニューを表示します。

2 ［ワイルドカード］を選びます。
「ワイルドカード」ウィンドウが表示されます。



3 「□ワイルドカード」を左クリックして、■にします。
「ワイルドカード」の横の入力域に文字カーソルが表示されます。

4 入力域にワイルドカードを入力します。

アドバイス

拡張子を指定して特定の種類のファイルだけを表示するときは、［拡張子指定］を左クリックします。拡張子の一覧が表示されますので、表示したい拡張子を左クリックします。「＊」と拡張子が入力域に表示されます。なお、拡張子の一覧には、「データ起動の設定」で登録している拡張子が表示されます。

5 ［実行］を左クリックします。
「ワイルドカード」ウィンドウが消えて、ファイル表示ウィンドウに指定したファイルとディレクトリが再表示されます。

コラム

ファイルってなに？　ディレクトリってなに？

CD-ROM（ドライブQ）のファイル表示ウィンドウを開いてみてください。「GEAR《DIR》」や、「AUTOEXEC.BAT」といった形式のものがたくさん並んでいますね。

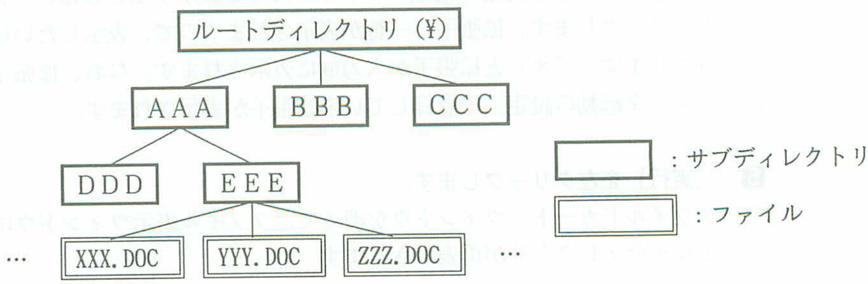
「AUTOEXEC.BAT」は“ファイル”といって、プログラムやデータの１つの単位です。ファイルには名前を付けます。これを“ファイル名”といいます。一方、「GEAR《DIR》」は“ディレクトリ”といって、関連のあるいくつかのファイルをまとめて入れておく入れ物です。ディレクトリには“ディレクトリ名”を付けます。

もし、ファイル表示ウィンドウにファイルだけがたくさん並んでいたら、見つけたいファイルがどこにあるのか、すぐにわかりません。そんなとき、ディレクトリを作ってファイルを整理しておくと、ファイルが探しやすくなります。

ファイル表示ウィンドウでディレクトリを選び、［ファイル］メニューから［実行／開く］を選ぶと、そのディレクトリの内容を表示するファイル表示ウィンドウが新たに表示されます。つまり、ファイル表示ウィンドウは、ディレクトリごとに表示できるのです。

ディレクトリの中には、さらにディレクトリを作ることもできます。例えば、「GEAR《DIR》」の中には「SAMPLE《DIR》」があります。このように、ディレクトリは階層化することができ、これを“階層ディレクトリ”といいます。階層ディレクトリの構造を見るには、ツリー表示ウィンドウが便利です。

ディレクトリには、いろいろな名前が付いています。一番上のディレクトリは“ルートディレクトリ”といい、“¥”で表されます。その下のディレクトリはすべて“サブディレクトリ”といいます。また、現在作業中のディレクトリを“カレントディレクトリ”といい、その１つ上のディレクトリを指すとき“親ディレクトリ”といいます。



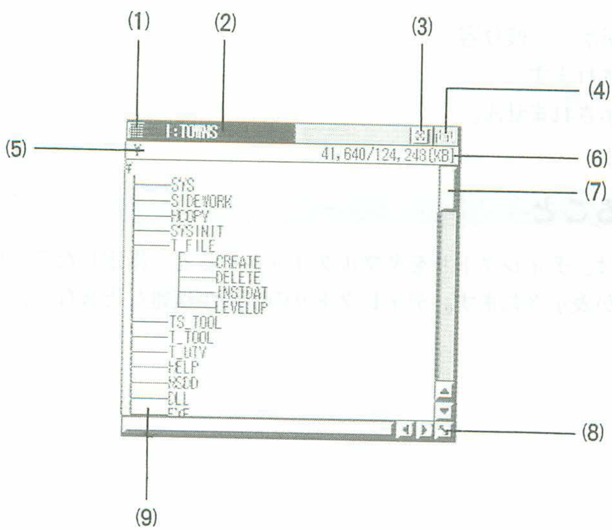
例えば、上の図のようなディレクトリ構造があったとき、XXX.DOCファイルをさすときは、「¥AAA¥EEE¥XXX.DOC」と書きます。これは、「ルートディレクトリの中のAAAディレクトリの中のEEEディレクトリの中のXXX.DOCファイル」という意味です。このように、ファイルが通る道筋を、ディレクトリ名を「¥」で区切って表したものを、“パス名（パス）”といいます。ファイル表示ウィンドウの左上には、現在表示しているディレクトリのパス名が表示されます。

ツリー表示ウィンドウの操作

ツリー表示ウィンドウは、ディスク（ドライブ）のディレクトリ構造をツリー形式で表示するウィンドウです。1つのディスク（ドライブ）に対して1つだけ表示されます。ドライブ選択ウィンドウの右上の表示切り換えボタンで[ツリー表示アイコン]を選んでドライブを開く（ドライブアイコンをダブルクリックする）か、表示ウィンドウの右上の[表示切り換えボタンアイコン]（表示切り換えボタン）で［ツリー］を選んだときに表示されます。

ここでは、ツリー表示ウィンドウの各部の名称と働きを説明したあと、このウィンドウでできる操作のしかたについて説明します。

➡「ウィンドウの共通操作」（P. 18）



(1) ウィンドウクローズボタン

ウィンドウを消します。

(2)タイトルバー

ディスクの名前が表示されます。
ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。

(3)（　）最大化ボタン

ウィンドウを最大の大きさ（画面いっぱい）に表示したり、元の大きさに戻します。

アドバイス

CD-ROMの場合は、ツリー表示ウィンドウが表示されるまでにしばらく時間がかかります。

(4) 表示切り換えボタン

別の表示ウィンドウに表示を切り換えたり、ドライブの最新の情報に表示し直したりします。［アイテム］［ファイル］では、それぞれの表示ウィンドウが表示されます。［最新表示］では、ドライブの最新の内容が表示されます。

(5)パス名の表示

ツリー表示ウィンドウでは、常に「¥」と表示されます。

(6)容量の表示

表示しているドライブの容量が、「残り容量／全容量」の形式で表示されます。
ただし、CD-ROMの容量は表示されません。

(7)スクロールバー

表示内容をスクロールします。

(8) サイズ変更ボタン

ドラッグして、ウィンドウの大きさを変更します。

(9)ツリー構造

ディスク（ドライブ）内の全てのディレクトリが構造図で示されます。どのディレクトリの下にどのディレクトリがあるかなどが一目でわかります。

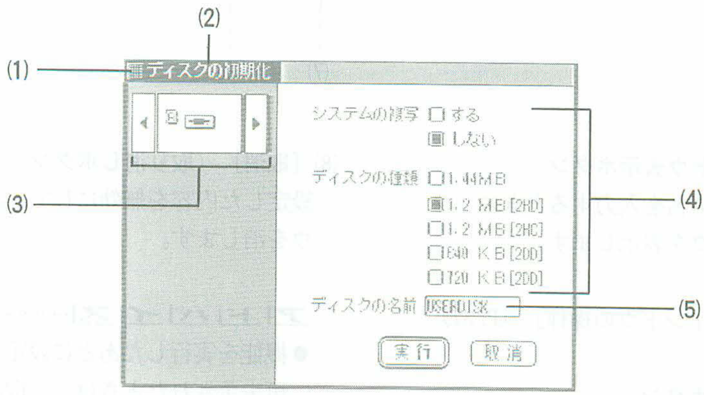
マウス操作でできること

ツリー表示ウィンドウでは、ディレクトリをダブルクリックすると、指定したディレクトリのファイル表示ウィンドウが表示されます。ディレクトリの階層が複雑なときなどに便利です。

設定ウィンドウの操作

設定ウィンドウは、メニューから機能を選んだときに表示されるウィンドウです。各機能を実行するための設定を行います。

ここでは、設定ウィンドウの例を挙げて、各部の名称や使いかたを説明します。



(1)▦ ウィンドウクローズボタン

設定ウィンドウを消します。

(2)タイトルバー

設定ウィンドウの名前が表示されます。

ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。

(3)ドライブ選択ボタン

ドライブを選ぶときに使います。

◀ や ▶ を左クリックして、目的のドライブアイコンを表示します。

(4)項目の選択

項目名の前に□が表示されています。□を左クリックすると、■と表示され、選択していることを示します。

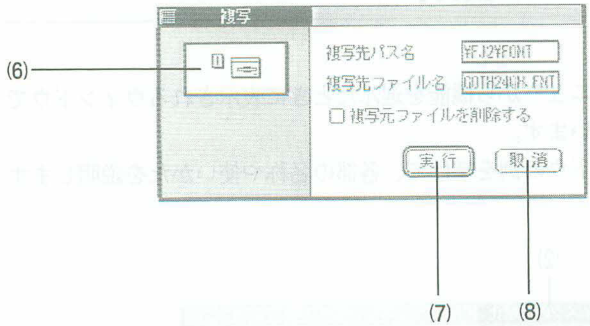
(5)入力域

ファイルやディスクの名前などを入力します。文字カーソルが表示されているときは、そのまま入力できます。表示されていないときは、入力域の中を左クリックして文字カーソルを表示してから入力します。

アドバイス

入力域の文字上を左クリックすると、その文字の手前に文字カーソルが移動します。

また、入力域が２つ以上あるときは、キーボードの ↵ 、 ↑ 、 ↓ キーを押すと、文字カーソルを移動できます。



(6)ファイルウィンドウ表示ボタン
ファイル名やパス名を入力するときに、ファイルウィンドウを表示します。

➡「ファイルウィンドウの操作」（P. 37）

(7)［実行］（実行ボタン）
設定した内容で機能を実行します。

アドバイス

［実行］を左クリックする代わりに、親指シフトキーボード、またはJISキーボードの［実行］キーを押す方法もあります。

(8)［取消］（取り消しボタン）
設定した内容を無効にして、設定ウィンドウを消します。

アドバイス

- 機能を実行したあとに設定ウィンドウが再表示されたときは、［取消］を左クリックして終了します。このとき、設定した内容は有効です。
- ［取消］を左クリックする代わりに、親指シフトキーボード、またはJISキーボードの［取消］キーを押す方法もあります。

コラム

入力域のマウス操作について

入力域の文字を書き換えるときは、範囲を指定して（文字を反転させて）他の文字に置き換えたりその文字を削除することができます。範囲を指定するには、次の方法があります。

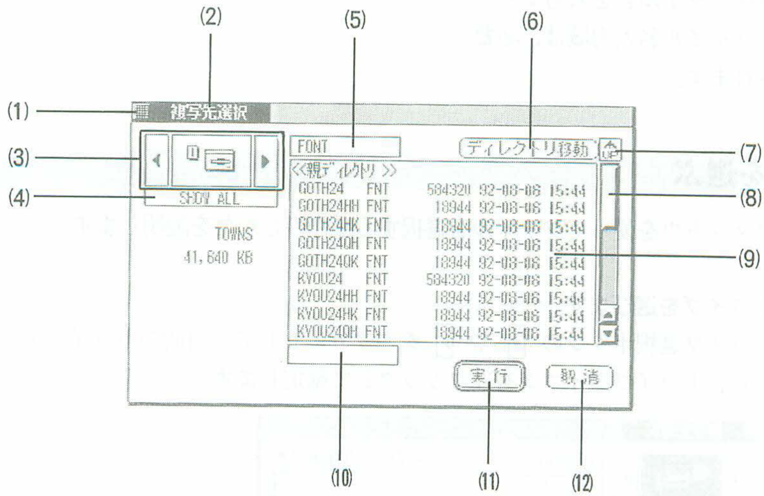
- 指定する文字列の初めから終わりまでをドラッグします。ドラッグしたままマウスカーソルを入力域の外へ持っていくと、入力域の内容がスクロールして範囲指定できます。
- ［SHIFT］キーを押しながらドラッグするか、［SHIFT］キーを押しながら左クリックすると、文字カーソルからドラッグまたは左クリックした文字の手前の文字までを範囲指定できます。また、すでに範囲指定しているときは範囲指定の終了位置が変更されます。
- 文字上をダブルクリックすると、その文字と並んでいる同じ種類の文字（単語の区切りは半角文字、半角記号、半角空白、タブ、全角文字、改行）を範囲指定できます。

範囲指定した状態で文字を入力すると、入力した文字に置き換わります。また、範囲指定した状態でキーボードの［削除］キーや［後退］（［⇦］）キーを押すと文字が削除されます。

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

ファイルウィンドウの操作

ファイルウィンドウは、ディスクの中にあるたくさんのファイルから目的のファイルを選択するためのウィンドウです。ファイルの読み込みや保存、複写先の指定など、ディレクトリやファイルを指定する必要があるときに表示します。ファイルウィンドウのタイトルバーは状況によって変わりますが、基本的な操作はすべて同じです。



(1) ▦ ウィンドウクローズボタン

ファイルウィンドウを消します。

(2)タイトルバー

ファイルウィンドウの名前が表示されます。ドラッグするとウィンドウを移動できます。

(3)ドライブ選択ボタン

ドライブを選ぶときに使います。

(4) [SHOW ALL] (SHOW ALLボタン)

ドライブを選ぶとき、ドライブの一覧を表示して選択するときに使います。SHOW ALLボタンは、必要に応じて表示されます。

(5)カレントディレクトリ表示

現在作業をしているディレクトリが表示されます。

(6) [ディレクトリ移動]

指定したディレクトリに移動します。

(7) [UP] (UPボタン)

ひとつ上のディレクトリ（親ディレクトリ）へ移動します。

(8)スクロールバー

ファイル名一覧をスクロールします。

⑼ファイル名一覧
ファイル名が一覧表示されます。<　>の中のものはディレクトリを示します。ファイルを指定する必要がないときは、ディレクトリのみの表示になります。

⑽ファイル名入力域
ファイル名一覧で選択したファイル名が表示されます。直接ファイル名を入力することもできます。ファイル名入力域は、必要に応じて表示されます。

⑾［実行］（実行ボタン）
選んだファイルを確定します。

⑿［取消］（取り消しボタン）
選んだ内容を無効にして、ファイルウィンドウを消します。

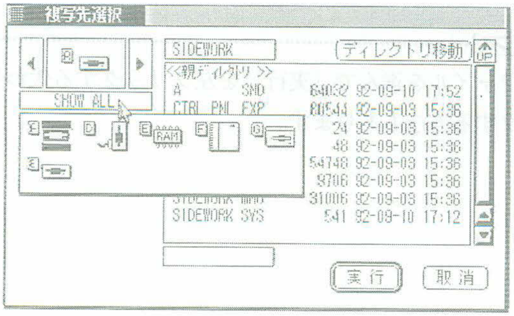
ファイルを選ぶ

ファイルウィンドウを使ってファイルを選択する操作のしかたを説明します。

1 ドライブを選びます。
ドライブ選択ボタンの ◀ や ▶ を左クリックして、目的のドライブアイコンを表示し、ドライブアイコンを左クリックして確定します。



また、［SHOW ALL］を左クリックし、表示されるドライブの一覧から目的のドライブアイコンを指定することもできます。



ドライブを選ぶと、ファイル名一覧にドライブの内容が表示されます。

2 スクロールバーを使って、目的のファイルをファイル名一覧に表示させます。

➡「ウインドウの内容をスクロールする」（P. 19）

3 必要に応じて、ディレクトリを移動します。

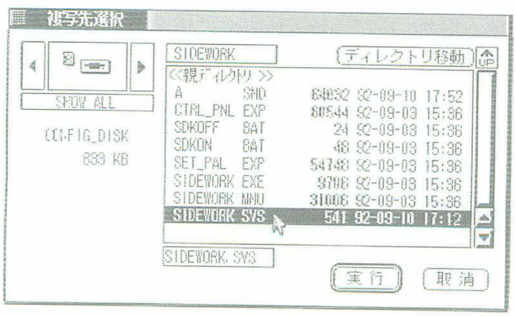
ディレクトリを移動するときは、ファイル名一覧からディレクトリを選んで、［ディレクトリ移動］を左クリックします。また、1つ上のディレクトリ（親ディレクトリ）に移動したいときは、［UP］を左クリックします。

ディレクトリの中にさらにディレクトリがあるときは、目的のディレクトリになるまで、何度か繰り返します。

アドバイス

ディレクトリを移動するときは、移動したいディレクトリ名をダブルクリックする方法もあります。

4 目的のファイル名を左クリックします。



ファイル名入力域にファイル名が表示されます。

5 ［実行］を左クリックします。
これでファイルを選択できました。

アドバイス

ファイル名一覧でファイルを選んで［実行］を左クリックする代わりに、ファイル名をダブルクリックする方法もあります。

1 サイドワークの操作

2 アイテム／ファイル／ディレクトリの操作

3 ディスク／ドライブの操作

4 システムの設定

第2章

TownsMENUの使いかた



TownsMENUでは、メニューバーからいろいろな機能を選ぶことができます。
メニューバーにはファイルやディスクの操作、ハードウェアに関する設定などの機能があります。また、[FM TOWNS]メニューからは、サイドワークを起動することができます。

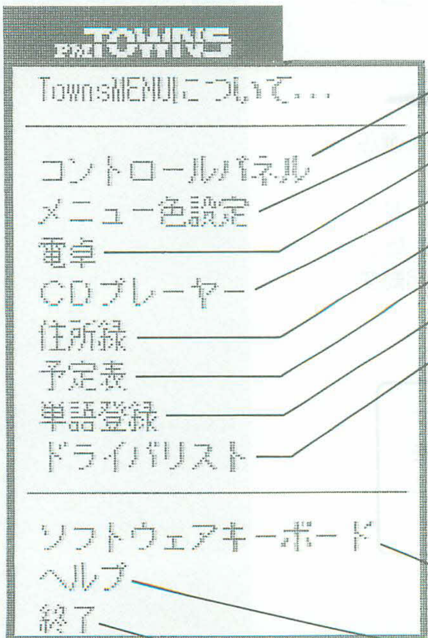
注意

TownsMENUからメニューを選んだり、アイテムを実行するときは、Townsパッドのボタンを押さないように気をつけてください。FM TOWNSが正しく動作しないことがあります。

『ディクショナリをお読みになる前に』

1 サイドワークの操作

サイドワークとは、他のアプリケーションを使っているとき、いつでも呼び出して使うことができるちょっと便利なアプリケーションです。
サイドワークは[FM TOWNS]メニューから選んで起動します。
ここでは、それぞれの機能の使いかたについて説明します。



「コントロールパネル」(P. 44)
「メニュー色設定」(P. 49)
「電卓」(P. 53)
「CDプレーヤー」(P. 56)
「住所録」(P. 57)
「予定表」(P. 63)
「単語登録」(P. 68)
「ドライバリスト」(P. 69)

[TownsMENUについて…] では、TownsMENUのバージョンとレベルが表示されます。
また、以下の3つは、TownsMENUの右上の各ボタンを選んだときと同じ機能です。

(ソフトウェアキーボード表示ボタン)
「第4章 文字の入力方法」(P. 175)

(ヘルプボタン)
「第1章 5. オンラインヘルプの見かた」(P. 14)

(終了ボタン)
「第1章 2. 起動／終了／リセット」(P. 5)

前記の他にも次の３つのサイドワーク用アプリケーションが用意されています。操作方法はこの章に書かれていますが、実際に使いたいときは［設定］アイテムの［システム設定］で登録する必要があります。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第６章 6．システムの設定をする」

- 「スクリーンカッター」(P.70)
- 「テキストエディタ」(P.74)
- 「ファイル操作」(P.78)

確認

- 「スクリーンカッター」「テキストエディタ」「ファイル操作」を使うときは、サイドワーク用のメモリが必要です。必要となるメモリの容量は、使用するアプリケーションの表示モードによって異なります。
- サイドワークを使用するとき、TownsMENU右上の時計表示が停止します。FM TOWNS内部の時計は動いていますので、サイドワーク機能を終了すると正しい時刻が表示されます。

アドバイス

サイドワークのメニューはショートカットキー（キーボードの CTRL キーを押しながら ESC キーを押す）を使って表示させることもできます。ただし、アプリケーションによっては、サイドワークを起動できないものや、キーを押した直後には起動せず、アプリケーションのメニューを選択したときにサイドワークのメニューが表示されるものがあります。このときは、サイドワークを終了すると、選択したメニューが実行されます。

注意

別売りのTownsVNETなどを使ってパソコン通信をしているときにサイドワーク機能を使用すると、文字が正しく表示されないことがあります。

コントロールパネル

[FMTOWNS]⇨［コントロールパネル］　　CTRL ＋ ESC ⇨ P

マウスやキーボード、音源などに関する設定ができます。コントロールパネルには、「マウス設定」「キーボード設定」「音源設定」「その他の設定」があります。

- コントロールパネルの共通操作
- マウス操作の設定をする
- キーボード関連の設定をする
- 音源関連の設定をする
- その他の設定をする

コントロールパネルの共通操作

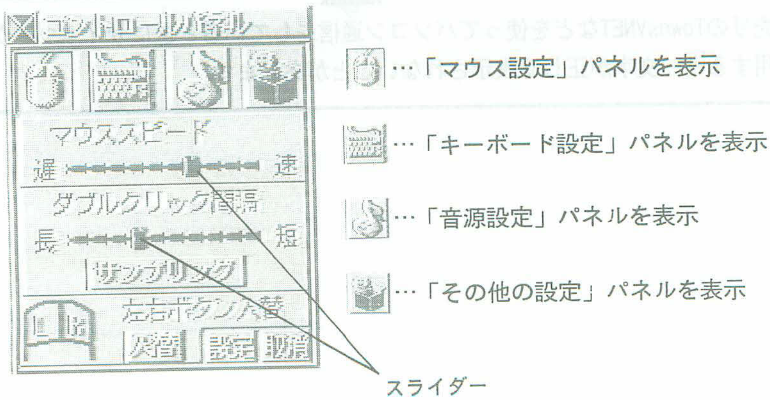
各機能の切り換えかたと、共通する設定方法について説明します。

アドバイス

マウスで操作できない場合には、 取消 キーでコントロールパネルを終了することができます。

◆各機能を切り換える

コントロールパネル上部にある以下のボタンを左クリックして機能設定パネルを切り換えます。左クリックすると、ボタンが押された状態になります。



注意

コントロールパネルは他のアプリケーションで画面が拡大されたり、両画面(Page0、Page1)が非表示の設定のときなどに、一部または全部が表示されない場合があります。

アドバイス

FMＴＯＷＮＳはPage0 、Page1 という２枚の画面を持っています。通常は特に意識せずに使えますが、お使いになるアプリケーションによってはこれらを指定できるものがあります。詳しくは各アプリケーションのマニュアルをご覧ください。

◆各項目を変更する

各項目を変更するには、次の２つの方法があります。

- ボタンを左クリックする…黄色ボタンがON、灰色ボタンがOFFを表します。
- スライダーを移動させる…スライダーのつまみをドラッグするか、スライダー上の好きな位置を左クリックします。

◆変更内容を設定する

変更した内容を設定するには右下の［設定］ボタンを左クリックします。

マウス操作の設定をする

マウスについての設定をします。



◆マウススピード

マウスの移動に対し、マウスカーソルが画面上を移動する速さを設定します。

◆ダブルクリック間隔

ダブルクリックの最大間隔を設定します。約0.10秒～２秒の間で設定できます。
［サンプリング］を実際にダブルクリックすると、その間隔で設定できます。

◆左右ボタン入替
マウスの左右のボタンの機能を入れ替えます。現在の状態が「L」と「R」で左下に表示されています。

キーボード関連の設定をする

親指シフトキーボード、またはＪＩＳキーボードについての設定をします。



◆キーリピート間隔
キーリピートとは、同じキーを押し続けたときに、文字が画面に表示される機能です。ここでは、キーを押したときに、キーリピートを開始するまでの時間を設定します。約0.3秒～0.5秒の間で設定できます。

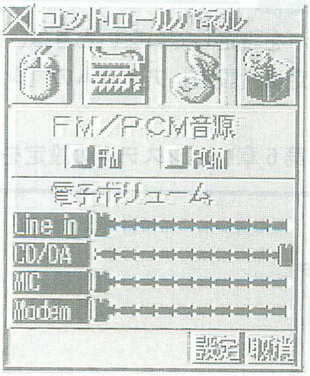
◆リピートキー種
リピートするキーの種類を設定します。リピートするキーのボタンを左クリックして黄色にします。

「文字」……………かなや英字などの文字キー
「リターンキー」…［↵］キーと、［実行］キー
「PFキー」…………［PF1］～［PF12］（テンキー付キーボードでは［PF20］までの）キー

◆キークリック音
キーを押したときにクリック音（ピッ）を出すかを設定します。クリック音を出すときはボタンを黄色にします。

音源関連の設定をする

FM音源やPCM音源、電子ボリュームについての設定をします。



◆FM／PCM音源

ＦＭＴＯＷＮＳに内蔵されているFM音源､PCM音源を使用するかどうかを設定します。音源を使用するとき（ミュートを解除するとき）はボタンを左クリックして黄色にします。

FM音源とは、電気的な音を組み合わせて、人工的に様々な音を作り出す音源です。ノイズの少ないクリアな音が特徴です。PCM音源とは、マイクなどから入力した音を録音し、そのままの音を再生する音源です。

◆電子ボリューム

４種類の音源の電子ボリュームの音量とミュートの設定をします。「文字」ボタンを左クリックするとミュートの設定や解除ができます。音を出すとき（ミュートを解除するとき）は、ボタンの文字を黄色にします。なお、ミュートを設定しても電子ボリュームを変更するとミュートは自動的に解除されます。

電子ボリュームが設定可能な音源は次の４種類です。

Line in …　外部のオーディオ機器からの入力
CD/DA ……　音楽が入ったCDからの入力
MIC ………　マイクからの入力
Modem ……　モデムカードからの入力

アドバイス

ミュートとは、電子ボリュームの設定に関係なく音が出ないように設定することです。

その他の設定をする

サウンドメッセージ、タブレットの筆圧、フルカラー表示の設定ができます。

注意

各機能を使用するためのデバイスドライバを設定していないときは、対応する項目は表示されません。デバイスドライバの設定は［設定］アイテムの［システム設定］などで行います。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6.システムの設定をする」



◆サウンドメッセージ

サウンドメッセージとは、操作を間違えたり作業が完了したときに、音で知らせてくれる機能です。

サウンドメッセージを出すかどうかを設定します。サウンドメッセージを出すときはボタンを左クリックして黄色にします。サウンドメッセージの設定は、［設定］アイテムの［サウンドメッセージ］で変更できます。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」

◆タブレット筆圧

タブレット（別売）とは、マウスと同じ感覚で使えるペン型の入力装置です。

タブレットのペン先ボタンを押すと、マウスで左クリックすることと同じ処理ができます。ここではペン先ボタンについて、どのくらいの筆圧をかけると有効になるのかを設定します。低い方に設定すると軽く押しても有効となり、高い方に設定すると強く押さなければ有効になりません。

◆フルカラー表示

フルカラー（約1600万色）のイメージファイルをフルカラーで表示するかどうかを設定します。表示するときはボタンを左クリックして黄色にします。別売のフルカラーカードが必要です。

メニュー色設定

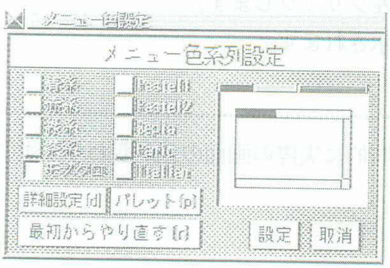
[FMTOWNS]⇒［メニュー色設定］　CTRL ＋ ESC ⇒ M

FMＴＯＷＮＳで表示される色を変更します。メニュー色系列設定、メニュー色詳細設定、全パレット設定の３つの方法で設定ができます。

- メニュー色系列設定
- メニュー色詳細設定
- 全パレット設定

確認　CD-ROMから起動したとき、メニュー色系列設定の内容は再起動しても有効ですが、メニュー色詳細設定と全パレット設定の内容は無効になります。ただし、［設定］アイテムの［システム設定］で「情報ディスク」を作成してセットしておくと、全て有効になります。ハードディスクまたは光磁気ディスクの場合は、全て有効になります。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第６章 6．システムの設定をする」



［詳細設定］…ﾒﾆｭｰ色詳細設定を表示

［パレット］…全パレット設定を表示

［系列設定］…ﾒﾆｭｰ色系列設定を表示

［最初からやり直す］…
変更内容を無効にして「ﾒﾆｭｰ色設定」を起動した直後の状態に戻る

［設定］……変更した色を設定

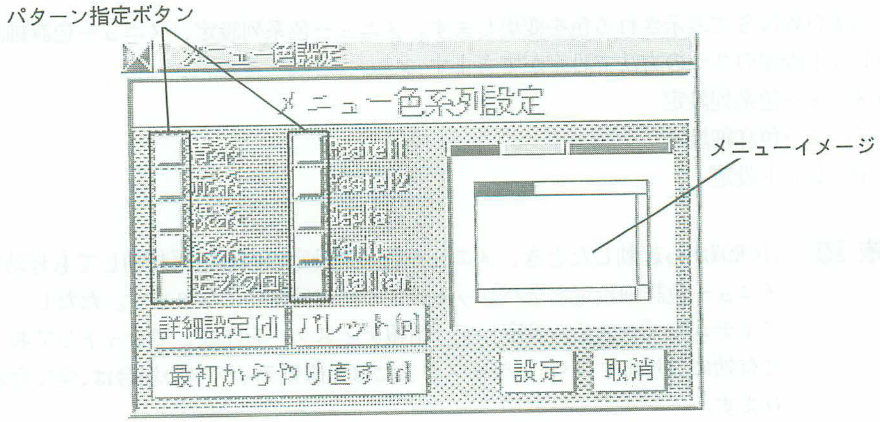
［取消］……変更内容を無効にして「ﾒﾆｭｰ色設定」を終了する

アドバイス

- FMＴＯＷＮＳでは、はじめに16色が設定されています。これらは０～15の番号がついていて、これをパレット番号といいます。このうちTownsMENUでは１、６、７、８、９、15番の色を使っていますので、この６色を変更するとTownsMENUで画面に表示される色も変わります。
- メニュー色設定の利用方法は次のとおりです。
  ①メニュー色系列設定で基本の６色を決めて、画面のトーンを決めます。
  ②メニュー色詳細設定で基本の６色をそれぞれ変更します。
  ③全パレット設定では、アイコンなどで使用する色を変更します。

メニュー色系列設定をする

TownsMENU上でメニューバーやタイトルバーに使われている6色(パレット番号1、6、7、8、9、15)をあらかじめ用意されている10個のパターンから選択して設定します。ここで設定された6色は「メニュー色詳細設定」と、「全パレット設定」に引き継がれます。



1 設定する［パターン指定ボタン］を左クリックします。
指定した色はメニューイメージに表示されます。

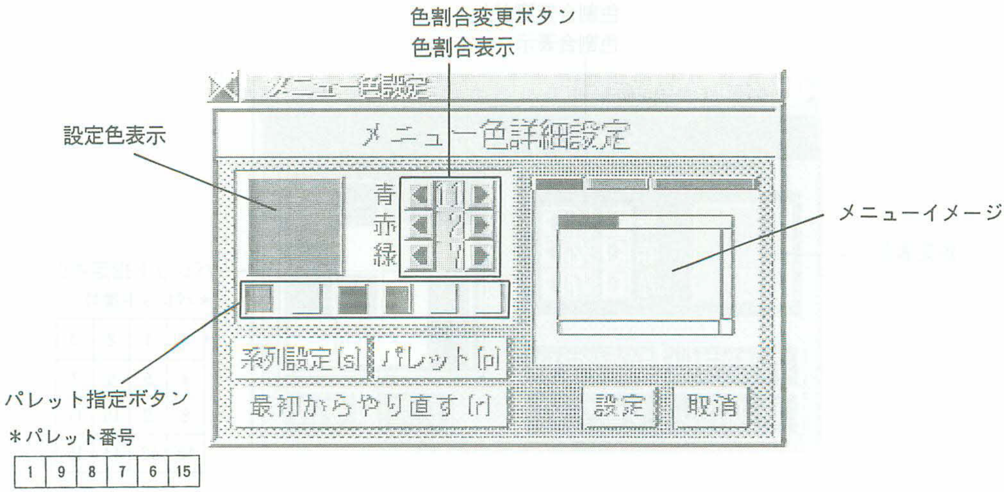
アドバイス

「全パレット設定」に移動すると一時的に実際の画面の色が変わりますので、色合いのチェックができます。

2 ［設定］を左クリックします。
メニュー色が設定されて、TownsMENUに戻ります。

メニュー色詳細設定をする

「メニュー色系列設定」で設定した各色の微妙な色合いを設定できます。それぞれ青・赤・緑の濃淡を組み合わせて好きな色を作れます。ここで設定された６色（パレット番号１、６、７、８、９、15）は、「全パレット設定」に引き継がれます。



1 変更したい色の［パレット指定ボタン］を左クリックします。

2 ◀ ▶（色割合変更ボタン）を左クリックして好みの色を作ります。
作成した色はメニューイメージに表示されます。

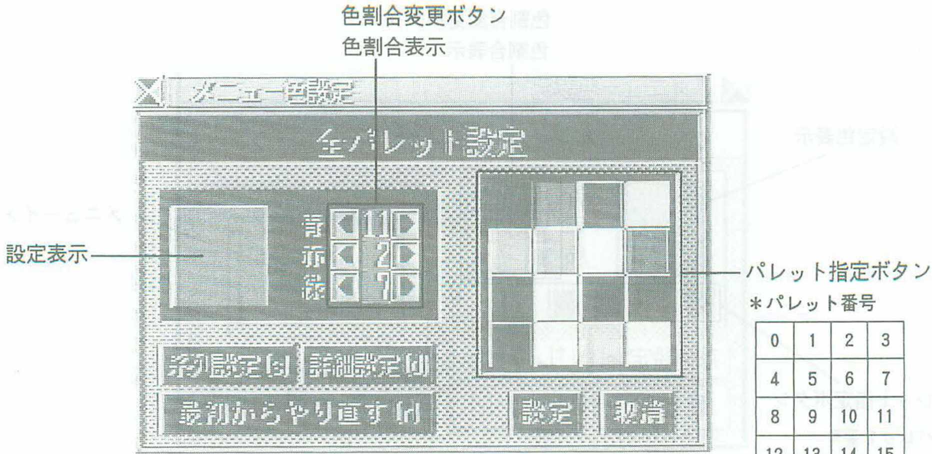
アドバイス

「全パレット設定」に移動すると一時的に実際の画面の色が変わりますので、色合いのチェックができます。

3 ［設定］を左クリックします。
メニュー色が設定されて、TownsMENUに戻ります。

全パレット設定をする

「アイコン編集」で使う16色パレットの色を設定できます。それぞれ青・赤・緑の濃淡を組み合わせて好きな色を作れます。16色のうちTownsMENUで使用している６色(パレット番号１、６、７、８、９、15）は、「メニュー色詳細設定」に引き継がれます。



＊パレット番号

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1 変更したい色の［パレット指定ボタン］を左クリックします。

2 ◀ ▶（色割合変更ボタン）を左クリックして好みの色を作ります。
一時的にTownsMENUの色が作成した色に変わります。

3 ［設定］を左クリックします。
メニュー色が設定されて、TownsMENUに戻ります。

> **注意**
> ０番のパレットは画面の状態によって変更できない場合があります。この場合、０番のパレット指定ボタンは表示されません。

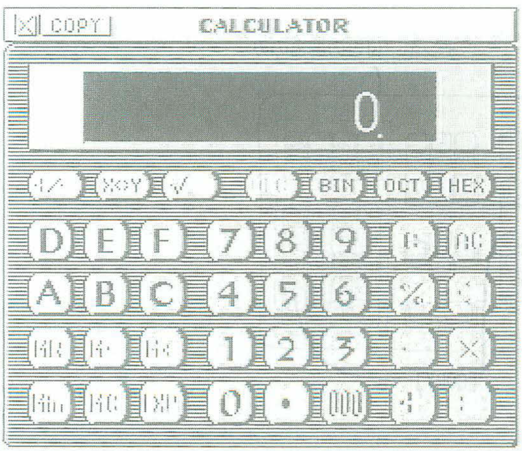
電卓

[FM TOWNS]⇨［電卓］　　CTRL ＋ ESC ⇨ D

電卓では、２進数、８進数、10進数、16進数で、四則演算やメモリを使った計算ができます。また、10進数ではルートやパーセントを扱うことができます。電卓は［TownsStaff］アイテムから起動することもできます。通常は画面上のボタンを左クリックして操作しますが、親指シフトキーボードまたはJISキーボードから入力することもできます。

- ●各部の名称と役割
- ●キーボードから入力する
- ●四則演算をする
- ●メモリを使って複合式を計算する
- ●ルート／パーセントを扱う

各部の名称と役割



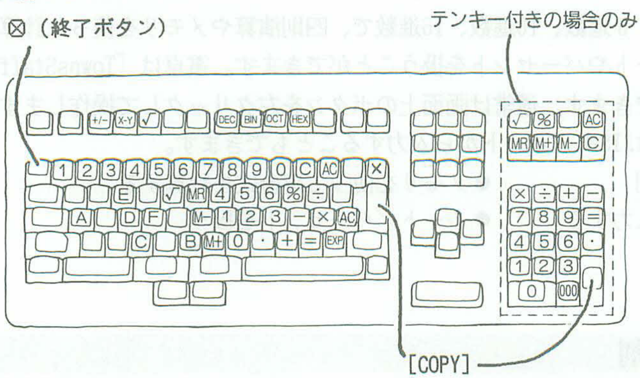
0~9、A~F、000…入力する数値です。
DEC……………10進数で表示します。
BIN……………２進数で表示します。
OCT……………８進数で表示します。
HEX……………16進数で表示します。
＋－×÷………四則演算をします。
%………………百分率を求めます。
＝………………最終の答を求めます。
C(ｸﾘｱ)………入力した数値を訂正します。
AC(ｵｰﾙｸﾘｱ)……電卓を初期状態に戻します。メモリは保存されます。

Min(ﾒﾓﾘｲﾝ)……現在表示されている数値をメモリに保存します。
MR(ﾒﾓﾘﾘｺｰﾙ)…メモリの内容を表示します。
M+(ﾒﾓﾘﾌﾟﾗｽ)……メモリの内容に現在表示されている数値をたしてメモリに保存します。
M-(ﾒﾓﾘﾏｲﾅｽ)…メモリの内容から現在表示されている数値をひいてメモリに保存します。
MC(ﾒﾓﾘｸﾘｱ)……メモリの内容を消します。
EXP……………指数を入力します。数値入力後、左クリックします。
X ⟷ Y(ﾚｼﾞｽﾀ変換)…式の右項と左項を入れ換えます。
√（ﾙｰﾄ）……現在表示されている数値の平方根を求めます。
+/-………………現在表示されている数値の符号を反転します。
☒……………電卓を終了します。
［COPY］………電卓を終了すると同時に、画面の文字カーソル位置に計算結果を表示します。

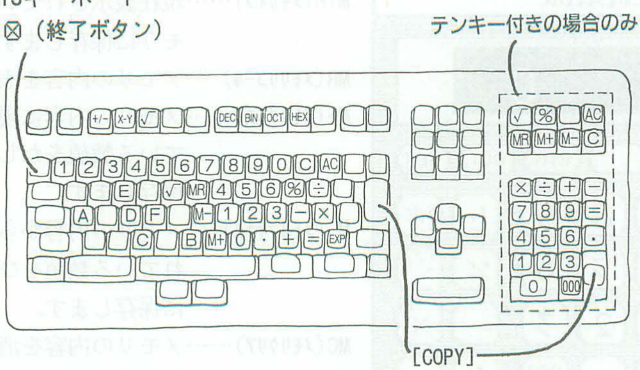
キーボードから入力する

親指シフトキーボード、またはJISキーボードのキーから入力するときは、以下のキーを使います。

◆親指シフトキーボード



◆JISキーボード



四則演算をする

2進数、8進数、10進数、16進数で、四則演算ができます。

確 認　小数計算、指数計算は、10進数のときのみ計算できます。

◆10進数の四則演算

通常の計算方法で10進数の四則演算ができます。

◆2進数、8進数、16進数の四則演算

最初に各進数のボタンを左クリックして選んだ状態にしてから、計算式どおりに入力します。

アドバイス

計算結果が表示されているときに各進数のボタンを左クリックすると、その進数に変換されて表示されます。

メモリを使って複合式を計算する

途中までの計算結果をメモリに一時保存して、計算できます。
例として（20＋30－40）×（15－５）を計算します。２進数、８進数、16進数でも同様にメモリを使った計算ができます。

1. 「20＋30－40＝」と入力します。
2. ［Min］を左クリックすると、計算結果がメモリに保存されます。

   アドバイス

   メモリ内容を消去するときは、［MC］を左クリックします。
3. 「15－５＝」と入力します。
4. ［×］、［MR］、［＝］を続けて左クリックすると、答が「100」と表示されます。

ルート／パーセントを扱う

10進数のとき、数値のルート（平方根）や、パーセント（百分率）を求めます。

◆平方根を求める

平方根を求めたい数値を入力し、［√］を左クリックします。

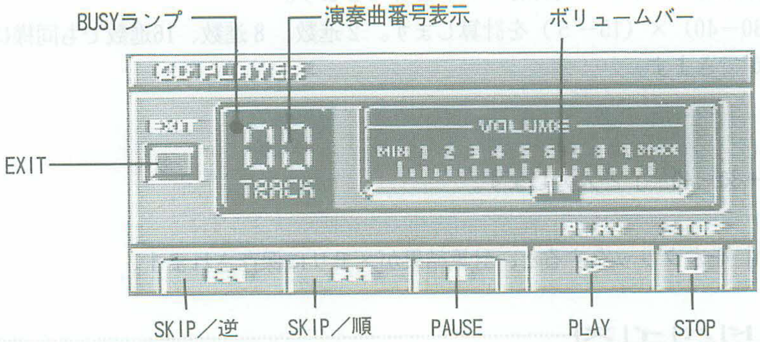
◆百分率を求める

例えば９は20の何パーセントか計算するときは、「９÷20」と入力し、［%］を左クリックします。すると、答が「45」と表示されます。

CDプレーヤー

[FM TOWNS]⇨［CDプレーヤー］　　CTRL ＋ ESC ⇨ C

CDを聞くことができます。



EXIT………………CDプレーヤーウィンドウを消します。
BUSYランプ………CDのデータを読み込んでいる最中、またはCDへのアクセスでエラーが発生したときに赤く点灯します。
演奏曲番号表示…演奏中の曲番号が表示されます。
VOLUME…………音量を調節します。調整方法は次の2とおりです。
- ●ボリュームバー（目盛りの部分）を左クリックします。
- ●ボリュームバー上のつまみをドラッグします。

SKIP／逆…………演奏中の曲を始めから演奏します。
SKIP／順…………演奏中の曲をとばして次の曲を演奏します。
PAUSE ……………CDの演奏を一時停止します。
PLAY………………CDを演奏します。
STOP………………CDの演奏を停止します。

アドバイス

- ●CDを演奏中に画面上からCDプレーヤーウィンドウを消しても、演奏は続けられます。
- ●演奏中に［SKIP／逆］［SKIP／順］を押し続けると、聴きたい曲までスキップすることができます。
- ●CDがセットされていないとき、またはプログラムしか入っていないCDがセットされているときは、演奏曲番号表示に「Er」と表示されます。
- ●CDプレーヤー終了時（EXIT）は、必ず起動に使ったCD-ROMをセットしておいてください。
- ●CD-ROMから起動したときは、CDを演奏中にサイドワークを起動しようとすると、CDの演奏が止まります。

住所録

[FM TOWNS]⇨［住所録］　　CTRL ＋ ESC ⇨ A

「ポストカード」で作成した住所録を、検索して表示することができます。また、別売のモデム、またはモデムカードがセットされていれば、相手先に自動的に電話をかけることもできます。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第3章 ポストカード」

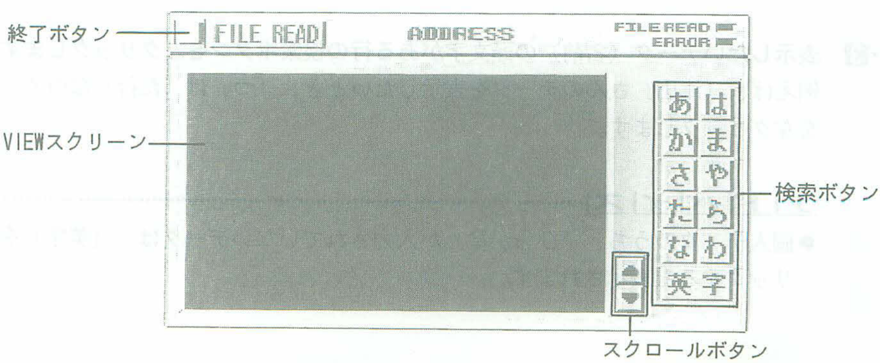
- 各部の名称と役割
- 住所録データを表示する
- メモの内容を画面にコピーする
- 指定先へ電話する
- 住所録データファイルを読み込む

確 認
- 「住所録」を起動する前に、「ポストカード」の「住所録」を使って「LA」というファイル名で住所録データファイル（拡張子はLMDとLMI）を作成してください。CD-ROMから起動するときはフロッピィディスクのルートディレクトリに、ハードディスクから起動するときは起動するドライブのTS_TOOLディレクトリの中に作ります。
  なお、最初に読み込むファイル名を変更することもできます。その場合は、［設定］アイテムの［システム設定］でパラメータを変更してください。
- 住所録データファイルを作成するとき、データを50音順に並べ替えておくと、検索がしやすくなります。

注意

住所録を起動後、データファイルが入っているフロッピィディスクの抜き差しは行わないでください。

各部の名称と役割



□（終了ボタン）……住所録を終了して画面上からウィンドウを消します。
VIEWスクリーン…………名前と電話番号の一覧が表示されます。
スクロールボタン………VIEWスクリーンのデータをスクロールします。
検索ボタン………………［あ］～［わ］［英字］の各ボタンで名前を検索します。
[FILE READ] …………住所録のデータファイルを読み込みます。
FILE READランプ………データファイルを検索中、緑色に点灯します。
ERRORランプ……………ファイル読み込みなどでエラーになったとき、赤色に点灯します。

住所録データを表示する

50音順の行単位で検索して、氏名、電話番号を表示します。さらに住所、会社名、会社住所などの個人データを表示します。

確認 住所録データを表示するには、［ポストカード］の［住所録］で作成したデータファイルが必要です。住所録データファイルがいくつかある場合、データファイルを指定することができます。
➡「住所録データファイルを読み込む」（P.62）

1 CD-ROMから起動した場合は、フロッピィディスクをドライブAにセットします。

2 ［FM TOWNS］メニューから［住所録］を選びます。
住所録の画面が表示されます。

アドバイス
「A:¥LA が見つかりません。」と表示されたときは次のどちらかの操作をします。
- LA.LMIとLA.LMDの2つのファイルの入っているフロッピィディスクをドライブAにセットして［再実行］を選びます。
- ［中止］を左クリックしてから［FILE READ］ボタンを左クリックし、別のファイルを指定します。

3 表示したいデータ（名前）の頭文字がある行の検索ボタンを左クリックします。
例えば、「津山」さんのデータを表示したいとき、「つ」は「た行」なので［た］を左クリックします。

アドバイス
- 個人データのうち、「ひらがな」が入力されていないデータは、［英字］を左クリックすると表示されます。

「た行」で始まる人の名前と電話番号の最初の８件分が表示され、検索ボタンが［た］～［と］の５文字になります。このとき表示されている電話番号は、ポストカードで登録されている電話番号によって次のようになっています。

- 自宅と会社両方…自宅の電話番号が表示されています。
- 自宅のみ…………自宅の電話番号が表示されています。
- 会社のみ…………会社の電話番号が表示されています。
- 書かれていない…　－－－－－－　が表示されています。

4 目的の検索ボタン（［た］～［と］）を左クリックします。
例えば、［つ］を左クリックすると、ふりがなが「つ」で始まる人のデータが含まれる最初の８件分が表示されます。
▲ ▼（スクロールボタン）を左クリックすると８件ずつ表示内容が変わります。

アドバイス
［あ］～［わ］［英字］の検索ボタンに戻るときは、［戻る］を左クリックします。

5 指定する名前の部分を左クリックします。
詳細データの１ページ目が表示されます。詳細データは全部で３ページあります。

アドバイス
名前の部分をドラッグすると、ボタンを離した位置の名前が指定されます。

6 ［NEXT］を左クリックすると先のページに進み、［BACK］を左クリックすると前のページに戻ります。

7 □（終了ボタン）を左クリックすると表示を終了して**3**の画面に戻ります。

メモの内容を画面にコピーする

詳細データのメモ欄に書かれた内容を、画面にコピーすることができます。ここでは別売のTownsVNETを使用しているときにサイドワークアプリの住所録を起動して、メモ欄に書かれたIDをTownsVNETの設定画面へコピーする場合を例に説明します。コピーできる文字はカタカナ、英数字などの半角文字だけです。

1 別売のTownsVNETを起動して、［通信］メニューの［NIFTY-Serveの設定］を選び、IDを入力できる状態にします。

2 [CTRL] キーを押しながら [ESC] キーを押してサイドワークのメニューを表示させ、[A] キーを押して住所録を起動します。

3 個人の詳細データを表示し、[NEXT] を2回左クリックしてメモ欄を表示します。

4 コピーするIDを選びます。
コピーするIDを左クリックします。ドラッグすると、ボタンを離した位置のIDが指定されます。
半角文字以外の文字がある場合は左ボタンを押している間、「そのままでは送れない文字があります。」と表示されます。かな、カナ、英数字などの全角文字は、半角文字に置き換えられてコピーされます。漢字や記号はコピーされません。

同じ方法で、メモ欄の内容を「テキスト編集」の画面にコピーすることなどもできます。

指定先へ電話する

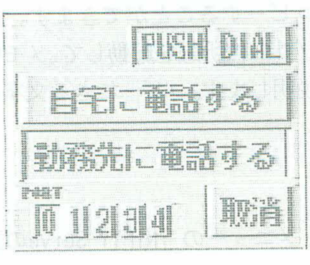
指定した相手先へ、電話機で実際にダイヤルせずに電話をかけることができます。

確 認

- 電話をかけるときは、「FM TOWNS GUIDE」を参照してFM TOWNSに別売のモデム、またはモデムカードをセットし、電話機と接続してください。
- 電話をかける前に、[設定] メニューの [通信回線設定] で、使用する「ポート」と「出力回線」の設定をしてください。
➡「通信回線を設定する」(P.133)

1 電話をかける相手の名前と電話番号を表示させます。
➡住所録データを表示する」(P.58)

2 電話をかけたい人の電話番号の部分を左クリックします。
電話をかけるためのウィンドウが表示されます。



アドバイス

電話番号の部分をドラッグすると、ボタンを離した位置の電話番号が指定されます。

注意

構内局番（例えば会社の内線電話）から電話する場合は、電話番号の前に「外線確立番号」を付ける必要があります。外線確立番号が付いていないときはポストカードで電話番号を書き直してください。一般の家庭の電話の場合は必要ありません。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第３章 ポストカード」

アドバイス

電話回線の種類は［PUSH］（プッシュ）が、ポート番号は０が選択されています。［DIAL］（ダイヤル）を左クリックすると回線が一時的にダイヤルになります。また、［設定］アイテムの［システム設定］で次のパラメータを指定すると、初期値を変更することができます。

- ダイヤル……/D
- ポート番号（０～４）……/P0~4

プッシュボタン式の電話機でも、回線の種類はダイヤル回線であることがあります。電話機のボタンを押したときに「ピ、ポ、パ」と電子音がするのが、プッシュ回線です。

3 受話器を上げます。

4 ［自宅に電話する］または［勤務先に電話する］のどちらかを左クリックします。
自動的に相手先にダイヤルされます。

アドバイス

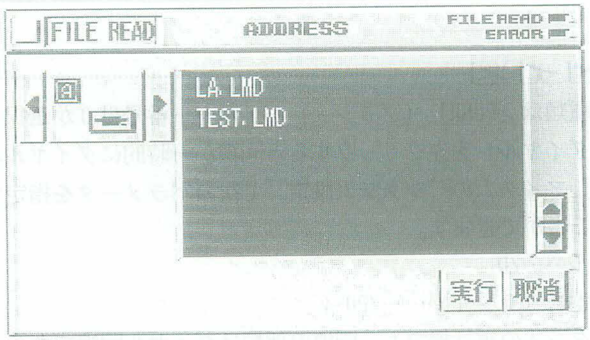
自宅または勤務先電話番号が登録されていない場合は、そのボタンを選択できません。

5 電話が終わったら、［取消］を左クリックしてウィンドウを消します。

住所録データファイルを読み込む

住所録のデータファイルが複数あるときに、新しいデータファイルを読み込んで表示させることができます。

1. ［FILE READ］を左クリックします。
住所録データファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。
ここで表示されるのは［ポストカード］の［住所録］で作成したファイル（拡張子がLMD)です。「ポストカード」でファイル名にコメントが付けられているときは、ファイル名の右側にコメントが表示されます。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第3章 ポストカード」



2. 読み込むファイルを選び、［実行］を左クリックします。

コラム

インデックスファイルとデータベースファイル

住所録のデータファイルには、インデックスファイル（拡張子がLMI)とデータベースファイル（拡張子がLMD)の2種類があり、2つのファイル名は同じです。インデックスファイルには住所録の名前のデータが、データベースファイルにはその他の詳細データが入っています。この2つのファイルは、必ず同じディレクトリに入れておきます。

予定表

[FMTOWNS]⇨［予定表］　　CTRL ＋ ESC ⇨ S

月、週、日の単位で、予定表の作成や編集ができます。また、予定表のデータは、別売のノート型パソコンFMNoteBookのNBツールの予定表で使うこともできます。予定表は［TownsStaff］アイテムの中から起動することもできます。

- 各部の名称と役割
- 予定を書く
- 予定内容を削除する
- 古いデータを整理する

確認

- 予定表では、親指シフトキーボード、またはＪＩＳキーボードが必要です。
- 予定表のデータは、CD-ROMから起動するときは、Ａドライブのルートディレクトリに、ハードディスクまたは光磁気ディスクにインストールして起動するときは、起動ドライブのTS_TOOLディレクトリの中にAPPT.SDBというファイル名で保管されます。
  なお、データファイル名を変更することもできますが、次の操作が必要です。
  サイドワークの「予定表」のときは、［設定］アイテムの［システム設定］でパラメータを変更します。［TownsStaff］アイテムの［予定表］のときは、「アイテム管理」でパラメータを変更します。
  ➡「アプリケーション ディクショナリ 第６章 ６.システムの設定をする」
  ➡「アイテムを登録／変更／削除する」（P.95）

注意

- 「予定表」を起動後、データファイルが入っているフロッピィディスクの抜き差しは行わないでください。
- アイテムから「予定表」を起動中に、サイドワークの「予定表」を起動しないでください。予定表のデータファイルの内容が壊れる危険があります。

各部の名称と役割



⊠ ………………予定表を終了して画面上からウィンドウを消します。
整理………………古いデータを削除したり、別ファイルに保存します。
前月………………前月の予定を表示します。
翌月………………翌月の予定を表示します。
前週………………前週の予定を表示します。
翌週………………翌週の予定を表示します。

予定を書く

予定を記入したり、追加することができます。

1. FMTOWNSをCD-ROMから起動したときは、初期化したフロッピィディスクをドライブAにセットします。
2. [FM TOWNS]メニューから［予定表］を選びます。
予定表を初めて起動したときには、「○ドライブに予定表のデータファイルがありません　新規にデータファイルを作成しますか？」のメッセージが表示されます。
［再実行］を左クリックすると、「予定表」ウィンドウが表示されます。
3. 右上のボタンを左クリックして、予定を書く日を表示します。

アドバイス

日付表示の左側に黄色のランプが点灯している場合は、表示窓に表示しきれない予定内容があることを示しています。それは以下の3つの場合です。

- 9～21時までの表示窓外の予定項目
- 同じ時刻に予定項目が複数ある場合
- 30分おきに3件以上予定項目がある場合

4 予定を書く日の欄を左クリックして、予定の一覧を表示します。

5 ［追加］を左クリックするか、変更する予定のタイトルを左クリックします。
予定を変更するときは、入力してある文字を消してから、新しい内容を入力します。

6 時間、タイトル、メモを入力します。
入力域を左クリックすると、その入力域に文字カーソルが移動し文字が入力できます。キーボードで入力する場合、文字カーソルの入力域の移動は［↵］キー、［↑］［↓］キー、［ESC］キーで行います。なお、タイトルは必ず入力してください。



7 予定タイプを左クリックします。通常は［A］を選びます。
A…通常予定　（時刻指定あり）
T…実行予定　（時刻指定なし）
　時刻に関係なく行うことを入力したときに指定します。予定タイプ［D］を選択するまで毎日、予定の一覧に「実行　タイトル」と表示されます。
D…完了予定　（時刻指定なし）
　実行予定が完了したときに指定します。「完了　タイトル」と表示されます。
Z…通常予定　（時刻指定あり）
　NBツールの予定表で使うときに指定します。アラーム音が鳴ります。

注意

予定タイプを選ぶときは次のことに注意してください。
- TYPE A、Z…時刻が入力されていない場合は、［登録］を左クリックしても登録できません。
- TYPE T、D…時刻が入力されている場合でも、保存されるとき、入力されていた時刻は無効になります。
- タイトルが入力されていない場合は、全ての予定タイプで［登録］を左クリックしても無効になります。

8 ［登録］を左クリックします。

予定内容を削除する

一件分の予定内容を削除できます。

1. 予定を削除したい日を表示します。

2. 予定を削除したい日の欄を左クリックします。

3. 予定の一覧から削除したい予定を左クリックします。

4. ［削除］を左クリックします。

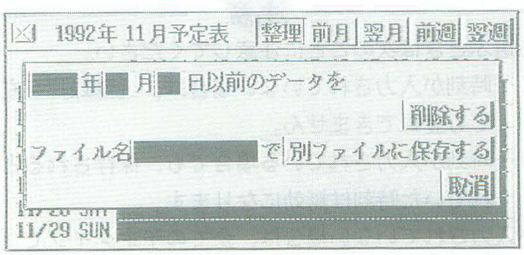
> **注意**
>
> 削除した予定は、復元できません。［削除］を左クリックする前によく確認してください。

古いデータを整理する

古いデータを削除したり、別ファイルへ保存することによって、予定表のデータファイルを整理できます。

1. ［整理］を左クリックします。
   データを整理する方法を選ぶウィンドウが表示されます。

2. 予定表データの整理する最後の日付を入力します。
   文字を入力する欄を左クリックすると、その欄に入力できます。



3 整理する方法を選びます。

[削除する]

指定した日以前のデータが消えます。

注意

削除したデータは復元できません。［削除する］を左クリックする前に、よく確認してください。

[別ファイルに保存する]

予定表から古い（整理対象の範囲）データを削除し、指定したファイル名で別のファイルとして保存します。ファイル名はパス名を付けて入力できます。パス名を省略すると、カレントディレクトリに作成されます。

アドバイス

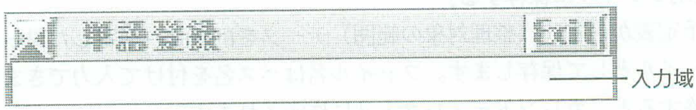
古いデータファイルを読み込みたいときは［TownsStaff］アイテムの［予定表］に登録されているパラメータを古いデータファイルに変更します。

➡「アイテムを登録／変更／削除する」（P. 95）

単語登録

[FM TOWNS]⇨ [単語登録]　　CTRL ＋ ESC ⇨ W

単語登録とは、よく使う固有名詞や、特定の単語や文章に簡単な読みを付けて「辞書」に登録することです。キーボードを使って、入力域に入力した文字を単語登録することができます。全角で15文字、半角で30文字までの単語や文章が登録できます。単語登録の実際の操作方法は、「第４章　２.日本語の入力方法　よく使う単語を登録する」(P.192)を参照してください。



[Exit]　…　「単語登録」ウィンドウを消します。

入力域　…　キーボードを使って登録したい文字を入力します。

確 認　サイドワーク機能の単語登録では、親指シフトキーボード、またはJISキーボードが必要です。

アドバイス

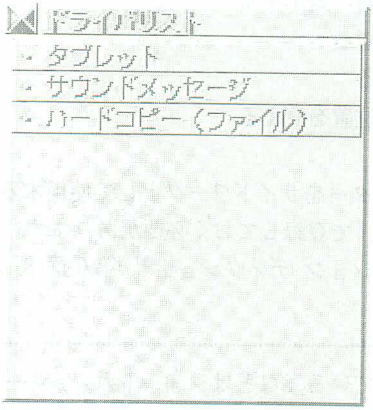
この機能を使うと、Townsシステムソフトウェア V1.1用のアプリケーションを実行しているときでも、単語登録をすることができます。ただし、「単語登録」は、ショートカットキーを使って起動してください。

ドライバリスト

［FM TOWNS］⇨［ドライバリスト］　　CTRL ＋ ESC ⇨ B

ドライバリストでは、現在、システムに登録されていて使える状態になっている機能の一覧を表示します。

ここに表示されている機能は、システムから取り外したり、登録したりすることができます。



ドライバリストには、以下のような機能が表示されます。

- サウンドメッセージ
  ➡「サウンドメッセージの設定」（P. 171）
- ハードコピー（モノクロ／カラー）
- ハードコピー（ファイル）
  ➡「ハードコピーをとるための設定」（P. 170）
- タブレット
  ➡「タブレットを使うための設定」（P. 173）
- フルカラーカード
  ➡「フルカラーカードを使うための設定」（P. 172）
- ビデオモード
  ➡「市販のテレビやビデオにFMＴＯＷＮＳの映像を出力するための設定」（P. 173）

アドバイス

ドライバリストに表示されている機能のことを“デバイスドライバ”ともいいます。

スクリーンカッター

[FM TOWNS]⇒［スクリーンカッター］

拡張子がTIFのファイルを表示したり、画面に表示されている絵を好きな大きさで保存します。例えば画面上のアイコンをTIFFファイルで保存すると、TownsGEARや別売のTownsPAINTなどを使って作成や編集することができます。

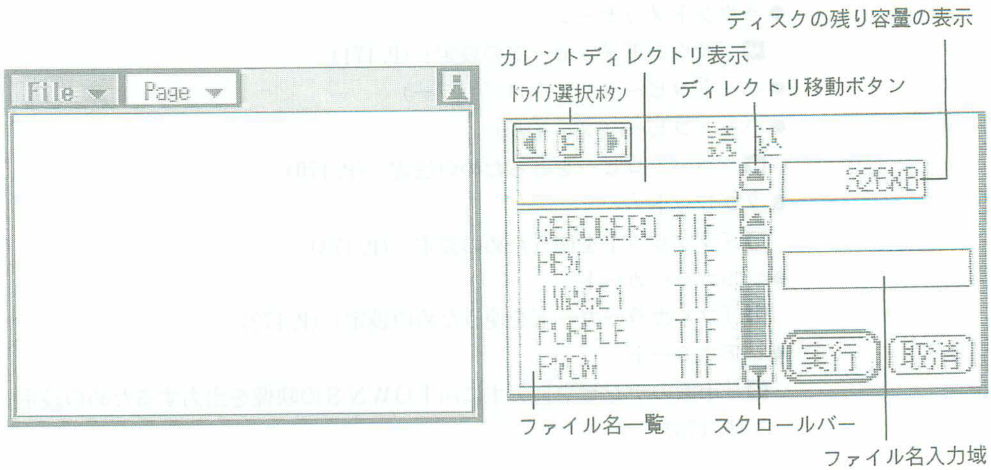
- TIFFファイルをウィンドウ内に表示する
- TIFFファイルを画面に表示する
- 表示されている絵を保存する
- スクリーンカッターの表示位置を変える

確認 スクリーンカッターをサイドワークとして使用するときは、［設定］アイテムの［システム設定］で登録しておく必要があります。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6.システムの設定をする」

アドバイス

メニュー名の右側に表示されている^Sなどはショートカットキーです。キーボードでショートカットキー（CTRL と SHIFT キーを押しながら英字キーを押す）を使った場合とメニューを左クリックした場合は同じ処理が行われます。



➡「コラム サイドワーク用ファイルウィンドウの使いかた」(P.73)

TIFFファイルをウィンドウ内に表示する

TIFFファイルをスクリーンカッターのウィンドウ内に表示します。画面に表示するTIFFファイルを選ぶときにも便利です。

1 [File] メニューの [Load ▶] から [Board ^R] を選びます。
読み込むファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。

2 表示するファイルを選び、[実行] を左クリックします。
TIFFファイルの絵がウィンドウ内に表示されます。
ウィンドウ内をドラッグすると絵がスクロールします。

注意

- スクロールするためには、サイドワーク領域に、起動に必要な容量とスクロールするTIFFファイルの容量をたした容量が必要です。
  ➡「アプリケーションディクショナリ 第６章 設定」
- パレット付のTIFFファイルを表示したときは、スクリーンカッターを終了してもパレットに設定されている色が引き継がれます。

TIFFファイルを画面に表示する

TIFFファイルを画面上の好きな位置に表示します。表示される画面がPage 1になります。

1 [File] メニューの [Load ▶] から [Screen ^L] を選びます。
読み込むファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。

2 表示するTIFFファイル名を選び、[実行] を左クリックします。
指定したファイルの大きさの枠が表示されます。

3 ドラッグして、表示する位置に枠を移動します。
ボタンを離すと、その位置にTIFFファイルの絵が表示されます。

表示されている絵を保存する

画面に表示されているTIFFファイルを好きな大きさで保存することができます。

1 TIFFファイルを画面に表示します。

> **注意**
> ウィンドウ内に表示させた絵は保存できません。

2 [File] メニューから [Save ^S] を選びます。

3 保存するファイル名を入力します。拡張子は自動的にTIFになります。

> **注意**
> すでに存在するファイル名を指定すると元の内容は失われます。

4 [実行] を選ぶと、マウスがカッターの形になります。
このとき右クリックすると**1**へ戻ります。

5 マウスを左上から右下にドラッグして、保存する大きさまで広げたらボタンを離します。
その範囲の画面がファイルに保存されて、**1**の画面へ戻ります。

スクリーンカッターの画面を切り換える

FMＴＯＷＮＳには画面が２枚（Page0とPage1)あります。通常は１枚だけ使いますがここでは２枚の画面を使って操作することができます。例えば、Page1の画面に表示したTIFFファイルに対して、スクリーンカッターをドラッグで移動させても、TIFFファイルが隠れてしまうときなどにスクリーンカッターを後ろ側に移動することができます。

1 TIFFファイルを画面（Page 1）に表示します。

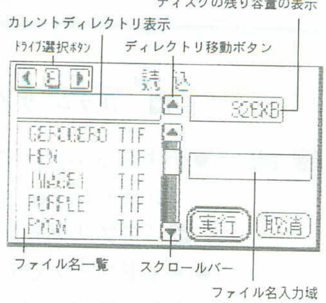
2 ［Page］メニューから［Page 0 ^0］を選びます。
TIFFファイルの後ろ（Page 0）にスクリーンカッターが移動します。

アドバイス
スクリーンカッターが、完全にTIFFファイルに隠れてしまった場合には、ショートカットキー（ CTRL ＋ SHIFT ＋ I 、または CTRL ＋ SHIFT ＋ O ）を使うと、ウィンドウが再び表示されます。

コラム

サイドワーク用ファイルウィンドウの使いかた

ファイルを選ぶときは、次のように操作してください。



① ◀ ▶（ドライブ選択ボタン）を左クリックして目的のドライブボタンを表示し、ドライブボタンを左クリックして確定します。
ファイル名一覧に選んだドライブの内容が表示されます。

② スクロールバーを使って、目的のファイルをファイル名一覧に表示させます。

③ 必要に応じてディレクトリを移動します。
ディレクトリを移動するときは、ファイル名一覧のディレクトリを左クリックします。
１つ上のディレクトリに移動するときは▲（ディレクトリ移動ボタン）を左クリックします。

④ 目的のファイルを左クリックします。
ファイル名入力域にファイル名が表示されます。

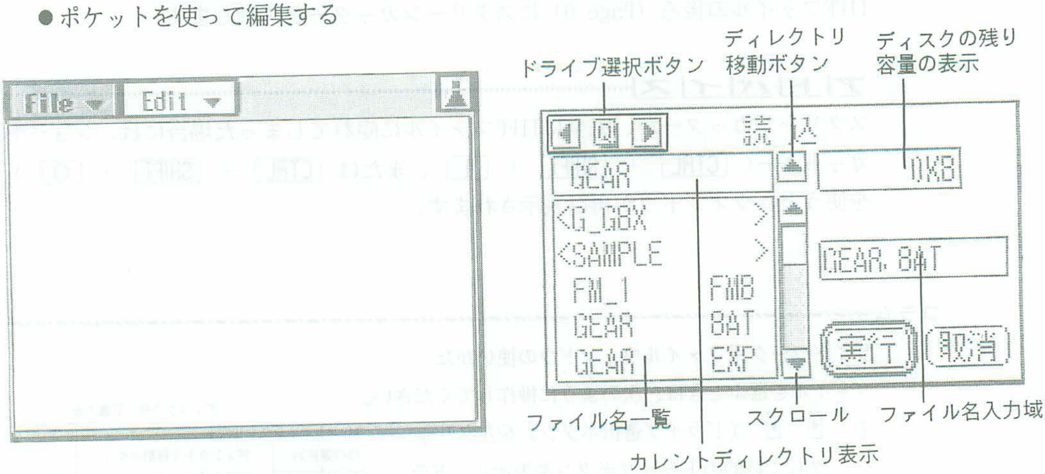
⑤ ［実行］を左クリックすると、ファイルが確定されます。
④〜⑤の操作の代わりに、ファイル名をダブルクリックする方法もあります。

テキストエディタ

[FM TOWNS]⇨[テキストエディタ]

テキストエディタウィンドウ内で文書の作成や編集、ファイルとして保存することができます。

- テキストエディタを使う
- ファイルを編集する
- ポケットを使って編集する



➡「コラム サイドワーク用ファイルウィンドウの使いかた」(P.73)

確 認

- テキストエディタをサイドワークとして使用するときは、［設定］アイテムの［システム設定］で登録しておく必要があります。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6. システムの設定をする」
- サイドワークでテキストエディタを使用する場合には、親指シフトキーボード、またはJISキーボードが必要です。ソフトウェアキーボードとサイドワークを同時に使うことはできません。
- アプリケーションで使用中のファイルは、編集しないでください。

テキストエディタを使う

1 ファイルを更新するときは［File］メニューから［Load ^L］を選び、読み込みのファイルウィンドウで読み込むファイル名を選びます。
ファイルを新規に作成するときは、［New ^N ］を選びます。

アドバイス

●テキストエディタを起動した直後は、新規作成できる状態になっています。
●編集中のファイルがあるときには、保存するかを確認するウィンドウが表示されます。

◆保存する

保存のファイルウィンドウが表示されますので保存するファイルを選びます。

◆保存しない

編集中のファイルを保存せずに作業を続行します。

◆戻る

編集中の画面に戻ります。

2 ファイルの内容を入力、編集します。

3 編集が終わったら、ファイルを保存しますので、[File] メニューから [Save ^S] を選びます。

4 編集中のファイルを保存するファイル名を選びます。
保存が終了すると元の編集画面に戻ります。
保存に失敗した場合は、ウィンドウの上段に「入出力エラー」と表示されます。

アドバイス

（終了ボタン）を左クリックしてテキストエディタを終了するとき、編集中のファイルがあると1と同じように保存するかを確認するウィンドウが表示されます。

ファイルを編集する

入力した文字列の移動や複写、削除ができます。

◆文字を入力する

ファイルの作成に使用するキーは以下のとおりです。

文字キー…………………………文字を入力します。
[削除] …………………………1文字削除します。
[↵] …………………………改行します。
[後退] （[⇦]）……………1文字後退します。
[タブ] （[TAB]）…………タブ設定をします。
[↑] [↓] [←] [→] ……カーソルを移動します。カーソルの移動はマウスの左クリックでも行えます。

[CTRL] + [O] ………………改行マークの表示を切り換えます。
[CTRL] + [Y] ………………1行削除します。
[CTRL] + [T] ………………1行内のカーソルより後ろの文字列を削除します。
[CTRL] + [A] ………………カーソルを行の先頭へ移動します。
[CTRL] + [F] ………………カーソルを行末へ移動します。
[CTRL] + [R] ………………1／2ページ上方へスクロールします。
[CTRL] + [C] ………………1／2ページ下方へスクロールします。

◆文字列を移動する

1 移動する文字列をドラッグで範囲指定します。

2 [Edit] メニューから [Cut ^X] を選びます。
指定した文字列が画面から削除され、メモリの一部に保存されます。

3 カーソルを移動先の位置に動かします。

4 [Edit] メニューから [Paste ^V] を選びます。
メモリ内の文字列がカーソル位置に挿入されます。

◆文字列を複写する

1 複写する文字列をドラッグで範囲指定します。

2 [Edit] メニューから [Copy ^C] を選びます。
指定した文字列がメモリの一部にコピーされます。

3 カーソルを複写先の位置に動かします。

4 [Edit] メニューから [Paste ^V] を選びます。
メモリ内の文字列がカーソル位置に挿入されます。

◆文字列を削除する

1. 削除する文字列をドラッグで範囲指定します。
2. [Edit] メニューから [Clear ^B] を選びます。
   指定した文字列が削除されます。

ポケットを使って編集する

編集中の文字列を、ポケット（メモリの一部）に保存することができます。ポケットの内容は、テキストエディタを終了しても保存されますので、再びテキストエディタを始めたときに利用することができます。また、他のアプリケーションと文字列データをやりとりすることもできます。なお、ポケットには、1つの文字列のみ入ります。

◆文字列をポケットへ移動する

1. 移動する文字列をドラッグで範囲指定します。
2. [Edit] メニューから [Cut to] を選びます。
   指定した文字列が画面から削除され、ポケットに保存されます。

◆文字列をポケットへ複写する

1. 複写する文字列をドラッグで範囲指定します。
2. [Edit] メニューから [Copy to] を選びます。
   指定した文字列がポケットにコピーされます。

◆文字列をポケットから複写する

1. 複写したい位置にカーソルを移動します。
2. [Edit] メニューから [Paste from] を選びます。
   ポケット内の文字列がカーソル位置に挿入されます。

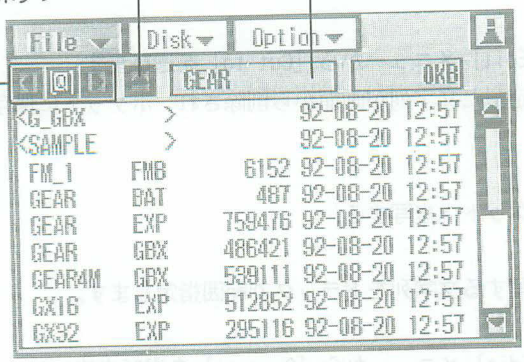
ファイル操作

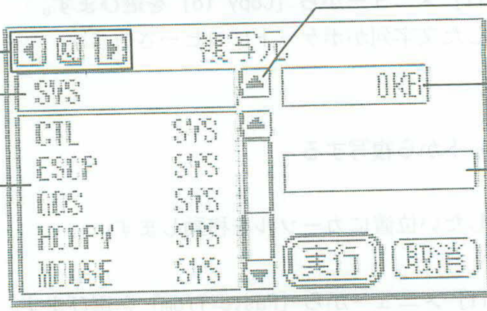
[FMTOWNS]⇨［ファイル操作］

他のアプリケーションを起動中でもTownsMENUに戻らずにファイルやディレクトリに関する基本的な操作や、フロッピィディスクの初期化や複写ができます。また、日付と時刻の設定ができます。

- ファイルを複写する
- ファイルの名前を変える
- ディレクトリを作成する
- ファイルを削除する
- フロッピィディスクを初期化する
- フロッピィディスクの複製を作る
- 日付／時刻を設定する

確 認
- ファイル操作をサイドワークとして使用するときは、「設定」アイテムの「システム設定」で登録しておく必要があります。
  ➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6.システムの設定をする」
- アプリケーションで使用中のファイルは操作しないでください。





➡「コラム サイドワーク用ファイルウィンドウの使いかた」(P.73)

ファイルを複写する

複写先のファイル名を指定して、複写することができます。

注意

複写先ファイル名にすでにあるファイル名を指定すると、複写先にあるファイルの内容は失われます。確認のメッセージは表示されませんので、もう一度よく確認してください。

1. 複写するファイルを選びます

2. ［File］メニューから［Copy］を選びます。
   複写先を指定するためのファイルウィンドウが表示されます。

3. 複写先のファイル名を入力して、［実行］を左クリックします。
   ファイルが複写されて「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

アドバイス

ファイル名を省略すると、複写元と同じファイル名で複写されます。

ファイルの名前を変える

1. 名前を変更するファイル名を左クリックします。
   指定できるファイル名は、１つだけです。

2. ［File］メニューから［Rename］を選びます。
   ファイル名を入力するファイルウィンドウが表示されます。

3. 名前変更後のファイル名を入力して、［実行］を左クリックします。
   ファイル名が変更されて「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

ディレクトリを作成する

サブディレクトリを新しく作ることができます。

1. 新しくサブディレクトリを追加するディレクトリを表示します。
2. [File] メニューから [MakeDir] を選びます。
3. 新しく作るサブディレクトリの名前を入力して、[実行] を左クリックします。
   ディレクトリが作成されて、「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。
   ➡「ファイル／ディレクトリ名について」(P.100)

ファイルを削除する

注意

削除したファイルを元に戻すことはできません。メニューを選ぶと、確認のメッセージは表示されず、直ちに削除されます。削除してもよいか、もう一度よく確認してください。

1. [File] メニューから [Delete] を選びます。
   ファイル名指定画面が表示されます。
2. 削除するファイルを指定して、[実行] を左クリックします。
   ファイルが削除されて、「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

フロッピィディスクを初期化する

フロッピィディスクを初期化します。初期化は、買ってきたばかりのフロッピィディスクや、データを入れ直したいフロッピィディスクに対して行います。

注意

初期化を行うとフロッピィディスクの元の内容は失われます。確認のメッセージは表示されませんので、もう一度よく確認してください。

1. 初期化するフロッピィディスクを書き込み可能にしてセットします。
2. ［Disk］メニューから［DiskFormat］を選びます。
3. ドライブ名を確認して、［開始］を左クリックします。
   フロッピィディスクが初期化されて、「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

フロッピィディスクの複製を作る

フロッピィディスクの内容を別のフロッピィディスクにそっくり複写します。

注意

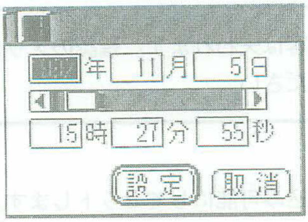
- 複写先には、一度初期化をしたフロッピィディスクを使用してください。
- 複写先のフロッピィディスクの元の内容は失われます。確認のメッセージは表示されませんので、もう一度よく確認してください。

1. 複写元と複写先のフロッピィディスクをセットします。
2. ［Disk］メニューから［DiskCopy］を選びます。
3. 複写元と複写先のドライブ名を確認して、［開始］を左クリックします。
   フロッピィディスクの複製が終了すると、「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

日付／時刻を設定する

TownsMENU上部のメニューバーに表示する日付と時刻を設定できます。

1. [Option] メニューから [Date/Time] を選びます。



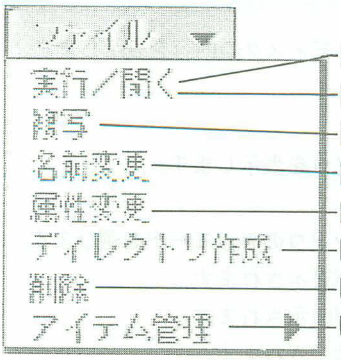
2. 設定する項目の欄を左クリックします。

3. スクロールバーをドラッグするか、◀ ▶（スクロールボタン）を左クリックして、数値を決めます。

4. [設定] を左クリックします。
時間が設定されて、「ファイル操作」ウィンドウに戻ります。

2 アイテム/ファイル/ディレクトリの操作

TownsMENUの［ファイル］メニューやウィンドウを使った、アイテム、ファイル、ディレクトリの基本的な操作方法を説明します。



「アイテム／ファイル／ツリー構造を表示する」(P. 84)
「アイテム／ファイルを実行する」(P. 86)
「ファイル／ディレクトリを複写する」(P. 88)
「ファイル／ディレクトリの名前を変更する」(P. 91)
「ファイルを書き込み禁止にする」(P. 92)
「ディレクトリを作成する」(P. 93)
「ファイル／ディレクトリを削除する」(P. 94)
「アイテムを登録／変更／削除する」(P. 95)
「ファイル／ディレクトリ名について」(P. 100)

アイテム/ファイル/ツリー構造を表示する

［ファイル］⇨［実行／開く］

ドライブ（ディスク）内に登録されているアイテム、ファイルやディレクトリの一覧、ツリー構造を表示します。ツリー構造とはディレクトリの階層を図で表したものです。さらにディレクトリを指定すると、そのディレクトリ内のファイルやディレクトリの一覧を表示できます。

●ディスクの内容を表示する
●ディレクトリの内容を表示する

ディスクの内容を表示する

アイテム、ファイル、ツリーの各表示ウィンドウを開いてディスクの内容を表示します。

1 を左クリックして、ドライブ選択ウィンドウを表示します。

2 （表示切り換えボタン）を使って、ウィンドウの表示モードを選びます。
［アイテム］………アイテム表示ウィンドウが表示されます。
［ファイル］………ファイル表示ウィンドウが表示されます。
［ツリー］…………ツリー表示ウィンドウが表示されます。

3 内容を表示するドライブのドライブアイコンを左クリックします。
同時に選択できるドライブは、1つだけです。

アドバイス
取り消すときは、もう一度ドライブアイコンを左クリックします。

4 ［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。
指定した表示モードでドライブの内容が表示されます。

アドバイス
ドライブアイコンをダブルクリックする方法もあります。

ディレクトリの内容を表示する

ディレクトリの中にどんなファイルやサブディレクトリがあるのか、ファイル表示ウィンドウまたはツリー表示ウィンドウで確認することができます。

1 内容を表示するディレクトリをファイル表示ウィンドウ、またはツリー表示ウィンドウに表示します。

2 内容を表示するディレクトリを左クリックします。

●ファイル表示ウィンドウの場合



●ツリー表示ウィンドウの場合



アドバイス

取り消すときは、もう一度ディレクトリ名を左クリックします。

3 ［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。

指定したディレクトリのファイル表示ウィンドウが表示されます。

アドバイス

ディレクトリ名をダブルクリックする方法もあります。

アイテム／ファイルを実行する

［ファイル］⇨［実行／開く］

アイテムやファイルを実行して、アプリケーションやプログラムを起動します。アプリケーションを起動させるファイルをあらかじめアイテム登録しておけば、アイテムを選んで実行することもできます。

- アイテムを実行する
- ファイルを実行する
- データファイルを指定してアプリケーションを起動する

アイテムを実行する

アイテムを実行して、アプリケーションを起動します。

1 実行するアイテムをアイテム表示ウィンドウに表示します。

2 実行するアイテムを左クリックします。
アイテム名が反転します。

3 ［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。
アイテムが実行され、それぞれのアプリケーションが起動します。選択したアイテムがグループアイテムの場合は、そのグループアイテムの中のアイテム表示ウィンドウが表示されますので、**2**～**3**の操作をくり返します。

アドバイス
アイテムの実行は、アイテムをダブルクリックする方法もあります。

ファイルを実行する

拡張子がBAT、EXP、COM、EXEのファイルを実行して、アプリケーションを起動します。ただし、拡張子がCOM、EXEのファイルは実行しても動作が見えない場合があります。そのときは「アイテム登録」で「アプリケーション」の項目を「MS-DOS」にして登録し、アイテムを実行すると動作が見えるようになります。

1 実行するファイルをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 実行するファイル名を左クリックします。
ファイル名が反転します。

3 ［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。
アプリケーションが起動します。

アドバイス
ファイル名をダブルクリックする方法もあります。

データファイルを指定してアプリケーションを起動する

特定の拡張子の付いたデータファイルを指定すると、それぞれに対応しているアプリケーションが起動され、データファイルの内容が表示されます。初期状態での各データファイルの拡張子とアプリケーションとの対応は、以下のように設定されています。

CDL ……………CDプレーヤー
DEF, IF2, TXT …テキスト編集
DOC ……………テキスト表示
DOT ……………外字編集
EUP, MID ………EUPプレーヤー
ICN ……………アイコン編集
JPG, TIF ………イメージ表示
LMD, LMI ………住所録（サイドワーク）
MMM ……………アニメプレーヤー
MVE ……………ムービープレーヤー
PTR ……………スプライト編集

「データ起動の設定」を使うと、対応するアプリケーションを変更／追加することができます。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」

1 指定するデータファイルをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 指定するデータファイルを左クリックします。
ファイル名が反転します。

3 ［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。
データファイルに対応したアプリケーションが起動します。

アドバイス
データファイル指定でのアプリケーションの起動は、ファイル名をダブルクリックする方法もあります。

ファイル／ディレクトリを複写する

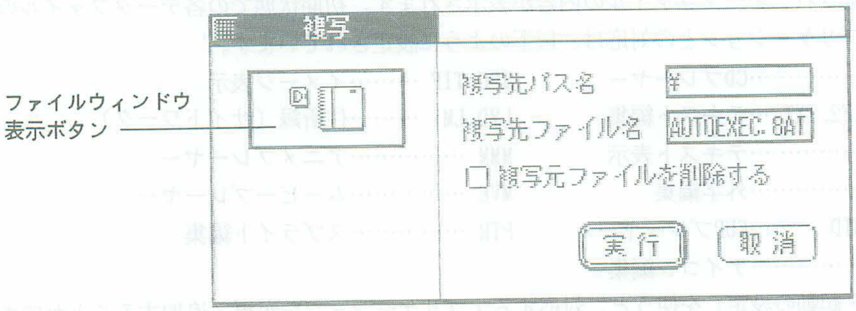
［ファイル］⇨［複　写］

ファイルやディレクトリを、別のディスクやディレクトリに複写します。ディレクトリを指定すると、そのディレクトリの下にあるファイルやサブディレクトリも全て複写されます。また、複写元を削除して、ファイルやディレクトリを移動することもできます。

- ［ファイル］メニューで複写する
- ファイル名をドラッグして複写する

［ファイル］メニューで複写する

複写先のファイルやディレクトリ名を指定して複写できます。複数のファイルやディレクトリを指定するときは、複写先は複写元と同じファイル名になります。



1 複写するファイルまたはディレクトリをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 複写するファイルまたはディレクトリ名を左クリックします。
ファイルやディレクトリは複数指定できます。その場合は指定するファイルまたはディレクトリ名をすべて左クリックします。

アドバイス
指定を取り消すときは、もう一度左クリックします。

3 ［ファイル］メニューから［複写］を選びます。
「複写」ウィンドウが表示されます。

4 ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。
複写先ファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。

アドバイス
複写先のパス名とファイル名は「複写」ウィンドウの入力域に直接キーボードから入力することもできます。

5 複写先のドライブ、ディレクトリを選び、［実行］を左クリックします。
「複写」ウィンドウに指定した内容が表示されます。
➡「ファイルウィンドウの操作」(P. 37)

6 複写先のファイル名を指定します。
ファイル名の入力を省略すると、複写元と同じファイル名で複写されます。
複写元に複数のファイル名やディレクトリ名を指定したときは複写先のパス名だけを指定できます。複写先ファイル名の指定はできません。

7 ファイルを移動したいときは［□複写元ファイルを削除する］を左クリックして、■にします。

8 ［実行］を左クリックします。
ファイル、ディレクトリが複写され、ファイル表示ウィンドウが再表示されます。

アドバイス
複写先に同じ名前のファイルがあると、上書きするかを確認するウィンドウが表示されます。ファイルを上書きするなら［はい］を、上書きせずに続けて他のファイルを複写するなら［いいえ］を、ファイルの複写全体を中止するなら［中止］を左クリックします。

ファイル名をドラッグして複写する

ファイル表示ウィンドウ間をドラッグすることによって、複数のファイルやディレクトリを複写できます。

注意
複写する前に、複写先に同じファイル名がないか、あるとしても内容を消してもよいファイルか確認しておきましょう。複写先に同じファイル名があるときは、無条件にファイルが上書きされます。

1 複写先のファイル表示ウィンドウを表示します。

2 複写元のファイル表示ウィンドウを表示します。

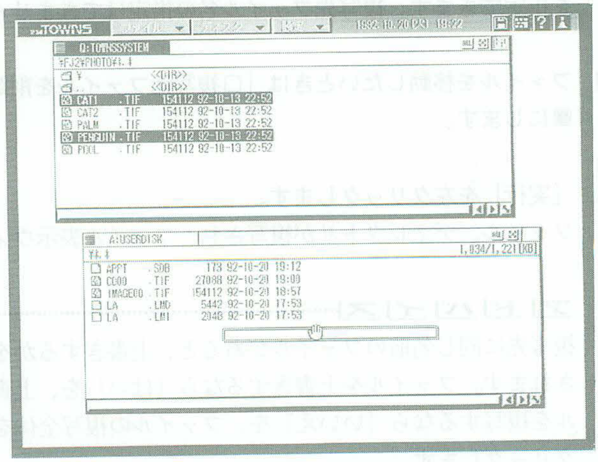
アドバイス

複写元のファイル表示ウィンドウと、複写先のファイル表示ウィンドウが重なっているときはウィンドウを移動させて両方のウィンドウが見えるようにします。

➡「ウィンドウの共通操作」（P.18）

3 複写するファイルやディレクトリ名をドラッグして複写先のファイル表示ウィンドウに動かし、マウスの左ボタンを離します。

ドラッグしている間、マウスカーソルは手の形に変わり、枠が表示されます。複写元を複数指定しているときはどのファイルをドラッグしても構いません。また、ドラッグしている間、枠は２重になります。



ファイルやディレクトリが複写され、ファイル表示ウィンドウが再表示されます。

アドバイス

親指シフトキーボード、またはJISキーボードをお持ちの方は、［CTRL］キーを押しながらドラッグすると、ファイルを移動できます（複写元のファイルは削除されます）。

ファイル／ディレクトリの名前を変更する

［ファイル］⇨［名前変更］

ファイルやディレクトリの名前を変えることができます。



1 名前を変えるファイルやディレクトリをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 名前を変更するファイルまたはディレクトリ名を左クリックします。
同時に指定できるファイルまたはディレクトリ名は１つだけです。

アドバイス
指定を取り消すときは、もう一度左クリックします。

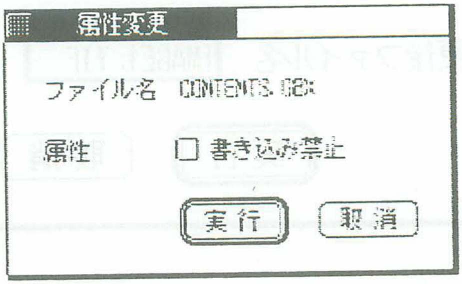
3 ［ファイル］メニューから［名前変更］を選びます。
「名前変更」ウィンドウが表示され、指定したファイルやディレクトリの名前が表示されます。

4 変更後の名前を入力し、［実行］を左クリックします。
名前が変更され、ファイル表示ウィンドウが再表示されます。
➡「ファイル／ディレクトリ名について」（P.100）

ファイルを書き込み禁止にする

［ファイル］⇨［属性変更］

ファイルへの書き込みを禁止したり、書き込み禁止の設定を解除します。書き込み禁止にすると、ファイルを間違って書き変えたり、削除してしまうことを防げます。



1 書き込み禁止にするファイルをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 書き込み禁止にするファイル名を左クリックします。
指定できるファイルは1つだけです。
ディレクトリを指定することはできません。

3 ［ファイル］メニューから［属性変更］を選びます。
「属性変更」ウィンドウが表示されます。

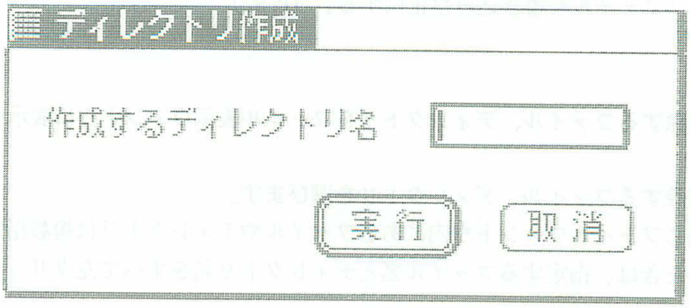
4 ［□書き込み禁止］を左クリックして■にし、［実行］を左クリックします。
ファイルが書き込み禁止になり、TownsMENUに戻ります。

アドバイス
ファイルの書き込み禁止を解除するときは、［■書き込み禁止］を左クリックして□にします。

ディレクトリを作成する

［ファイル］⇨［ディレクトリ作成］

アクティブになっているファイル表示ウィンドウの中に、新しくディレクトリを作ります。ディスク内のファイルが多いときに関連のあるファイルをディレクトリにまとめておけば、目的のファイルを探しやすくなります。ディレクトリの中にディレクトリを作って、階層化（ツリー構造に）することもできます。



1 ディレクトリを作るドライブやディレクトリのファイル表示ウィンドウを表示して、アクティブにします。

2 ［ファイル］メニューから［ディレクトリ作成］を選びます。
「ディレクトリ作成」ウィンドウが表示されます。

3 ディレクトリの名前を入力し、［実行］を左クリックします。
アクティブになっているファイル表示ウィンドウの中に、新しくディレクトリが作成されます。
➡「ファイル／ディレクトリ名について」（P. 100）

ファイル／ディレクトリを削除する

［ファイル］⇨［削　除］

ファイルやディレクトリを削除します。ディレクトリを削除すると、ディレクトリの中にある全てのファイルが削除されます。

確 認　ファイルの属性が書き込み禁止になっているファイルは削除できません。
➡「ファイルを書き込み禁止にする」（P. 92）

1 削除するファイル、ディレクトリをファイル表示ウィンドウに表示します。

2 削除するファイル、ディレクトリを選びます。
同じファイルウィンドウ内にあるファイルやディレクトリは複数指定できます。そのときは、指定するファイル名とディレクトリ名をすべて左クリックします。

アドバイス
指定を取り消すときは、もう一度左クリックします。

3 ［ファイル］メニューから［削除］を選びます。
削除してよいかを確認するウィンドウが表示されます。

注意
削除したファイルやディレクトリを元に戻すことはできません。削除をする前に、もう一度確認してください。

4 ［実行］を左クリックします。
指定したファイルやディレクトリが削除されます。

アイテムを登録／変更／削除する

［ファイル］⇨［アイテム管理］

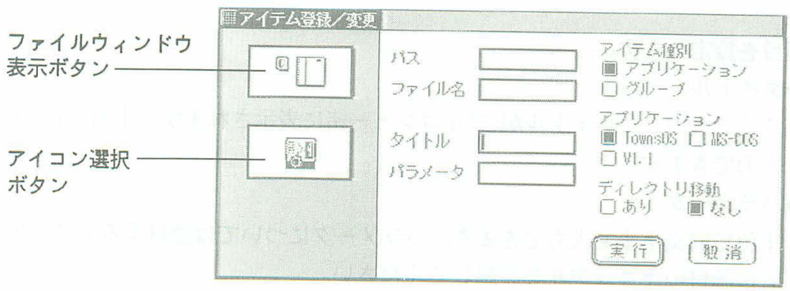
特定の拡張子を持つファイルをアイテムに登録すると、アイテムアイコンを指定するだけでアプリケーションが起動します。ここでは、ファイルをアイテムに登録したり、登録してあるアイテムの内容を変更、削除する方法を説明します。グループアイテムを作ってアイテムを階層化することもできます。

- アプリケーションアイテムを登録／変更する
- グループアイテムを登録／変更する
- アイテムを削除する

確認
- アプリケーションアイテムをグループアイテムに変更することや、グループアイテムをアプリケーションアイテムに変更することはできません。
- CD-ROMには書き込みができないので、アイテムの登録、変更、削除はできません。

アプリケーションアイテムを登録／変更する

アプリケーションを起動させるファイルをアイテムに登録したり、登録内容を変更することができます。



1 登録するドライブのアイテム表示ウィンドウを表示します。
グループアイテムの下にアイテムを登録するときは、さらにグループアイテムのアイテム表示ウィンドウを開きます。

アドバイス

登録内容を変更するときは、変更するアイテムアイコンを左クリックします。

2 ［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［登録／変更］を選びます。

「アイテム登録／変更」ウィンドウが表示されます。

「アイテム種別」は［■アプリケーション］になっていますので、このまま作業を続けます。

アドバイス

アイテムの登録内容を変更するときは、現在登録されている内容が表示されますので、変更する項目だけを設定します。なお、「アイテム種別」は変更できません。

3 ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。

登録するファイルを指定するためのファイルウィンドウが表示されます。

4 アイテムとして登録するファイルを選びます。

アイテムに登録できるのは、拡張子がEXP、BAT、EXE、COMのアプリケーションを起動するためのファイルや「データ起動の設定」で設定されている各アプリケーションのデータファイルです。初期状態での各アプリケーションとデータファイルの対応については「データファイルを指定してアプリケーションを起動する」(P.87)を参照してください。

また、「データ起動の設定」で対応を変更／追加することができます。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」

5 項目を設定します。

◆タイトル

ここで入力したタイトルが、アイコンと一緒に表示されます。半角で106文字まで入力できます。

◆パラメータ

半角で64文字まで入力できます。パラメータについては登録するアプリケーションに添付のマニュアルを参照してください。

◆アプリケーション

[TownsOS]

TownsシステムソフトウェアV2.1用のアプリケーションを登録するときに選びます。

[MS-DOS]

MS-DOS用のアプリケーションを登録するときに選びます。

ただし、コンソールレスモードでは選べません。

アドバイス

MS-DOS用のアプリケーションによっては、起動できない場合もあります。

[V1.1]

Townsシステムソフトウェアv1.1上で動作していたアプリケーションをV2.1上で使えるようにアイテム登録するときに指定します。

◆ディレクトリ移動

アプリケーションの中には動作の上で必要なファイルが実行ファイルと同一のディレクトリにないと動作しないものがあります。その場合［あり］を指定します。［あり］を指定すると、アプリケーションを起動するときに、登録したファイルのあるディレクトリに自動的にカレントディレクトリを移動します。

6 アイコンを選びますので、アイコン選択ボタンを左クリックします。

「アイコン選択」ウィンドウが表示されます。

7 登録するアイテムアイコンを左クリックします。



選んだアイコンが、アイコン選択ボタンに表示されます。

8 ［実行］を左クリックします。

TownsMENUに戻り、登録したアイコンとタイトルがアイテム表示ウィンドウの右隅に表示されますので、好きな位置にドラッグして移動します。

アドバイス

「アプリケーション」で［V1.1］を選ぶと、アプリケーション起動時に、必要のないデバイスドライバや資源をメモリから解放します。

グループアイテムを登録／変更する

グループアイテムは、1つ下のアイテム表示ウィンドウを表示するためのアイテムです。いくつかのアイテムをグループアイテムの中に入れて、アイテムを階層化することができます。

1 グループアイテムを追加するアイテム表示ウィンドウを表示します。

アドバイス

変更するときは、変更するアイテムアイコンを左クリックします。

2 ［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［登録／変更］を選びます。

「アイテム登録／変更」ウィンドウが表示されます。

3 「アイテム種別」の［□グループ］を左クリックして、［■グループ］にします。

アドバイス

「アイテム種別」の変更はできません。

4 「タイトル」と「アイテムアイコン」を指定します。

操作方法は「アプリケーションアイテムを登録／変更する」(P. 95)の手順5～7を参照してください。

5 ［実行］を左クリックします。

グループアイテムが登録されます。

登録したグループアイテムを実行すると、何も入っていないアイテム表示ウィンドウが表示されます。このアイテム表示ウィンドウに新たにアイテムを登録することができます。

アイテムを削除する

登録したアイテムを削除します。

1 削除するアイテムの入っているアイテム表示ウィンドウを表示します。

2 削除するアイテムアイコンを左クリックします。

複数のアイテムを指定して同時に削除できます。

グループアイテムを削除すると、中のアイテムも全て削除されます。

アドバイス

選択を取り消すときは、もう一度アイテムアイコンを左クリックします。

3 ［ファイル］メニューの［アイテム管理］から［削除］を選びます。

ファイルを削除してよいかを確認するウィンドウが表示されます。

注意

削除したアイテムを元に戻すことはできません。削除をする前に、もう一度確認してください。

4 ［実行］を左クリックします。

アイテムが削除されて、アイテム表示ウィンドウが再表示されます。

コラム

アイテムの複写について

同じドライブ内であれば、ファイルやディレクトリと同じ方法で、アイテム表示ウィンドウ間をドラッグしてアイテムを複写することができます。

ファイル／ディレクトリ名について

ファイルやディレクトリに付ける名称には、一定のきまりがあります。ここでは、そのきまりについて説明します。

ファイルの名称は、「ファイル名」と「ファイル名拡張子（略して拡張子）」で構成されていて、「.」（ピリオド）で区切ります。また、ディレクトリの名称として使える文字は、「ファイル名」と同じです。ただし拡張子は付けません。

◆ファイル名（ディレクトリ名）

- ファイル名は半角文字で最大 8 文字（全角文字ならば 4 文字）です。
- ファイル名に使える文字と記号は次のとおりです。
  A~Z、0~9、$、&、#、%、'、(、)、-、@、^、{、}、!、__、かな、カナ、漢字
- ファイル名を入力するときには大文字、小文字のどちらでも入力できます。

注意

- 半角で 8 文字目（半角 7 文字の後の文字）に全角文字を使うことはできません。
- 以下の文字列は意味の決まっている特別なファイル名ですので、通常のファイル名には使えません。
  AUX、AUX1、AUX2、AUX3、AUX4、CON、PRN、NUL、CLOCK

◆拡張子

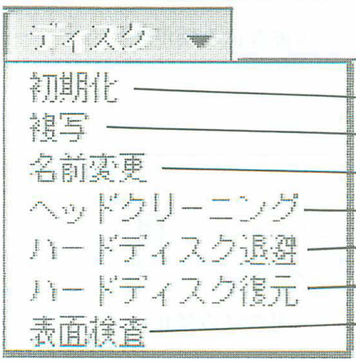
拡張子は半角文字 1 ～ 3 文字で構成されていて、ファイル名のうしろの .（ピリオド）に続けて付けます。拡張子はファイルの種類を示します。

- 拡張子がEXP、BAT、EXE、COMのファイルは、アプリケーションを起動したり、コマンドを実行するためのファイルです。
- 拡張子がTXT、TIF、GBX、ICN、DOT、PTR、DOC、などのファイルは、FM ＴＯＷＮＳの各アプリケーションのデータファイルです。

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

3 ディスク／ドライブの操作

CD-ROM、フロッピィディスク、ハードディスク、光磁気ディスクなど、プログラムやデータなどの情報を保存する媒体を総称して“ディスク”といいます。また、情報をディスクに書き込んだり、ディスクの情報を読み込んだりする装置のことを“ドライブ”といいます。
ここでは、この“ディスク”や“ドライブ”に対して行う操作について説明します。



➡「ディスクを初期化する」(P. 103)
➡「フロッピィディスクを複写する」(P. 106)
➡「ディスクの名前を変更する」(P. 108)
➡「フロッピィディスクドライブを掃除する」(P. 110)
➡「ハードディスクを退避する」(P. 112)
➡「ハードディスクを復元する」(P. 114)
➡「ハードディスクを検査する」(P. 116)

アドバイス

本文中に「ハードディスク」とある場合は、光磁気ディスクで操作する場合でも同様です。ただし、光磁気ディスクを使う場合、書き込み可能または書き込み禁止になっているか確認してください。

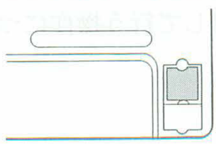
コラム

ディスクの書き込み禁止について

フロッピィディスクや光磁気ディスクは、プログラムやデータを繰り返し書き込んだり、いらないものを消したりできます。ですから、大切なプログラムやデータが入っているディスクを操作するときは、誤って書き変えてしまわないように、ディスクを書き込みができない状態にしておきます。これを“書き込み禁止”といいます。逆に、ディスクを初期化したり、ディスクにファイルなどを複写するときは、書き込みができる状態にしておきます。

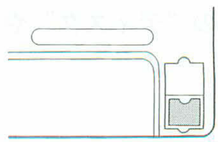
3.5インチのフロッピィディスクと光磁気ディスクは、ライトプロテクタを使って、書き込み可能、書き込み禁止を指定します。5インチのフロッピィディスクは、切れ込みにライトプロテクトシール（銀色のシール）を貼って書き込み禁止にします。

●3.5インチのフロッピィディスクの裏面



（右下）

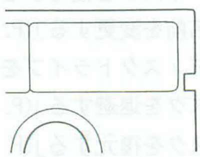
《書き込み可能》



（右下）

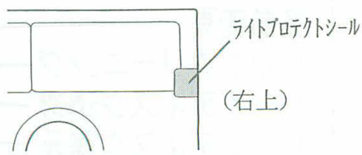
《書き込み禁止》

●5インチのフロッピィディスクの表面



（右上）

《書き込み可能》



（右上）

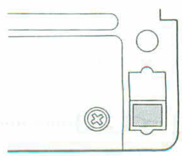
《書き込み禁止》

●3.5インチの光磁気ディスクの裏面



（右下）

《書き込み可能》

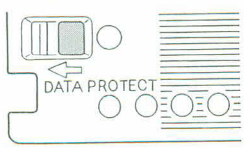


（右下）

《書き込み禁止》

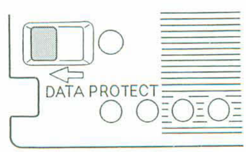
●5インチの光磁気ディスクの両面

（左下）



《書き込み可能》

（左下）



《書き込み禁止》

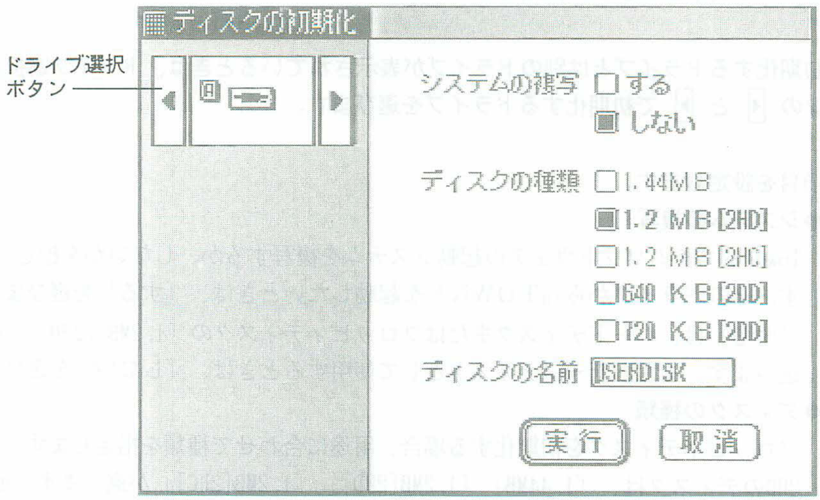
ディスクを初期化する

［ディスク］⇨［初期化］

フロッピィディスクやハードディスク、光磁気ディスクなどを、FM TOWNSで使えるようにすることを初期化といいます。新しく買ってきたディスクを初めて使うときや、不要になったディスクを再利用するときに初期化を行います。

ハードディスクは、区画（ドライブ）ごとに初期化します。新しく区画を設定する場合、先に「ドライブ構成」で新しいドライブを設定し、「区画設定」で区画を設定すると、自動的に初期化されます。その場合、再度初期化する必要はありません。

ICメモリカードは、ここでは初期化できません。ICメモリカードの初期化のしかたは、「第３章　2.ICメモリカードを使いこなす」（P.160）を参照してください。



注意

- 初期化すると、フロッピィディスク、ハードディスクの場合は区画に入っている内容はすべて削除されます。使用済のディスクを初期化するときは、初期化を始める前に内容をよく確認してください。
- ハードディスクから起動したときは、起動したドライブ（区画）を初期化することはできません。

確認
- 初期化の際に起動システムを複写するときは、Townsシステムソフトウェアの CD-ROMからFM TOWNSを起動してください。
- フロッピィディスク、光磁気ディスクは、書き込み可能な状態にして、ドライブにセットしてください。

1 ドライブ選択ウィンドウを表示して、初期化するドライブを左クリックします。
選んだドライブアイコンが反転します。
この操作は、省略可能です。

2 ［ディスク］メニューから［初期化］を選びます。
「ディスクの初期化」ウィンドウが表示されます。
ドライブ選択ウィンドウでドライブを指定したときは、ドライブボタンに選んだドライブが表示されます。指定しないときはドライブAが表示されます。

3 初期化するドライブとは別のドライブが表示されているときは、ドライブ選択ボタンの ◀ と ▶ で初期化するドライブを選びます。

4 項目を設定します。

◆システムの複写

Townsシステムソフトウェアの起動システムを複写するか、しないかを指定します。そのドライブからFM TOWNSを起動したいときは、［する］を選びます。［する］は、ハードディスクまたはフロッピィディスクの「1.2MB［2HD］」のみ選べます。また、データディスクとして使用するときは、［しない］を選びます。

◆ディスクの種類

フロッピィディスクを初期化する場合、用途に合わせて種類を指定します。
2HDのディスクは、「1.44MB」「1.2MB[2HD]」「1.2MB[2HC]」が選べます。通常は「1.2MB[2HD]」を選んでください。なお、「1.44MB」はFM TOWNSⅡモデルHRとモデルHGのみ、「1.2MB[2HC]」は5インチの増設フロッピィディスクドライブを接続してそのドライブを指定したときのみ選べます。
2DDのディスクは、「640KB[2DD]」「720KB[2DD]」が選べます。

◆ディスクの名前

ディスクに付ける名前を入力します。入力できる文字は、ファイル名と同様で、半角の英数字、カタカナ、全角文字（ひらがなや漢字）、記号です。半角で11文字、全角で５文字まで入力できます（なお、ディスクの名前のときは、空白を使うこともできます）。

➡「ファイル／ディレクトリ名について」（P.100）

注意

ディスクの名前には、半角で８文字目（半角７文字の後の文字）に全角文字を使うことはできません。例えば「FM　TOWNS」では、半角で数えて８文字目が「W」となるため、この名前は使用できません。

5 初期化を開始しますので、［実行］を左クリックします。
確認のメッセージが表示されます。

6 メッセージを読んで、［実行］を左クリックします。
初期化が始まり、進行を示す帯グラフが表示されます。
終了すると、「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

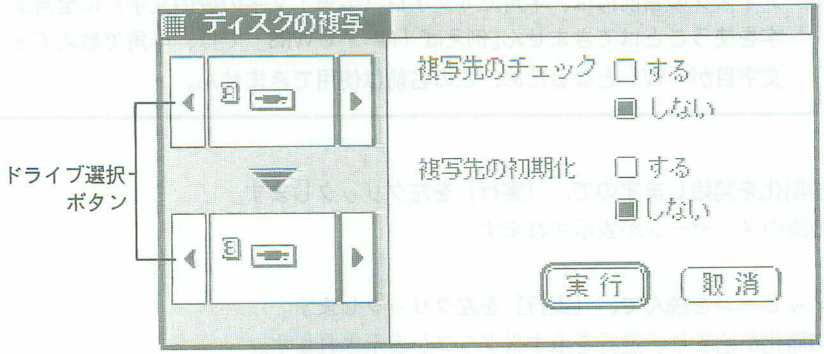
7 マウスを動かして、メッセージを消します。

8 終了するときは、［取消］を左クリックします。
続けて初期化するときは、ディスクを入れ替えて、**3**からの操作を繰り返します。

フロッピィディスクを複写する

［ディスク］⇨［複写］

フロッピィディスクの内容を別のフロッピィディスクにそっくり複写します。市販のソフトウェアを購入したときや、大切なプログラムやデータが入っている場合は、必ず複写して予備のフロッピィディスクを作っておきます。



注意

複写先のディスクに入っている内容はすべて削除され、複写元のディスクの内容に置き代わります。使用済のディスクを複写先にするときは、複写を始める前に内容をよく確認してください。

確認

- 種類の違うディスクには、複写できません。同じ種類のディスクを用意してください。
- 複写元のディスクは書き込み禁止、複写先のディスクは書き込み可能な状態にしてください。

1 ［ディスク］メニューから［複写］を選びます。
「ディスクの複写」ウィンドウが表示されます。

2 上側のドライブ選択ボタンで、複写元のドライブを選びます。

3 下側のドライブ選択ボタンで、複写先のドライブを選びます。

4 項目を設定します。

◆複写先のチェック

複写のあと、正しく複写されているか複写先のディスクの内容をチェックするか、しないかを指定します。［する］を選ぶと、チェックのための時間がかかります。

◆複写先の初期化

複写の前に、複写先のディスクを初期化するか、しないかを指定します。初期化していないディスクを使用するときは、［する］を選びます。

5 複写先、複写元のフロッピィディスクを、指定したドライブにセットします。

6 複写を開始しますので、［実行］を左クリックします。
確認のメッセージが表示されます。

7 メッセージを読んで、［実行］を左クリックします。
複写が始まり、進行を示す帯グラフが表示されます。
終了すると、「正常に終了しました」のメッセージが表示されます。

8 マウスを動かして、メッセージを消します。

9 終了するときは、［取消］を左クリックします。
続けて複写するときは、ディスクを入れ替えるなどして、**2**からの操作を繰り返します。

コラム

市販のソフトウェアを買ってきたときは、まず、複写すること！

フロッピィディスクで提供されているソフトウェアを使うときは、使い始める前に、複写して予備のフロッピィディスクを作っておきましょう。このことを“バックアップをとる”といいます。通常使用するときは、予備のディスク（“バックアップディスク”という）を使い、元のディスク（“オリジナルディスク”という）は大切に保管しておきましょう。

なお、市販のソフトウェアの中には、不正コピーを防ぐため、バックアップできないようにしてあるものもあります。また、CD-ROMで提供されているソフトウェアの場合はバックアップをとる必要はありません。

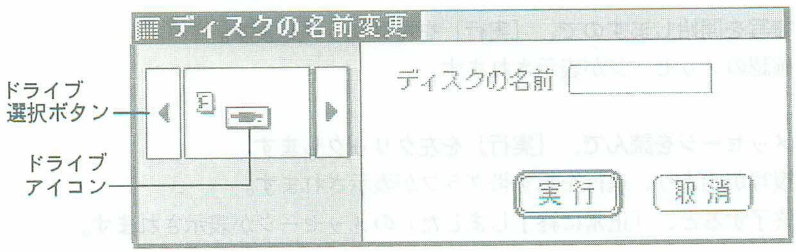
不正コピーはダメよ！

「ぼく、○○ソフトを買ったんだ。今度コピーしてあげるよ。」とか、「わたし、○○ソフトをコピーしてもらったけど、使う？」なんて、甘い言葉に乗ってはいけません。不正コピーは著作権の侵害になります。ソフトウェアは、ちゃんとお店で買いましょう。

ディスクの名前を変更する

［ディスク］⇨［名前変更］

フロッピィディスクやハードディスクの名前を変更します。
ハードディスクは、区画（ドライブ）ごとに名前が付いています。
ICメモリカードの名前は、ここでは変更できません。詳しくは、「第3章 2.ICメモリカードを使いこなす」（P.160）を参照してください。



確認 フロッピィディスク、光磁気ディスクは、書き込み可能な状態にして、ドライブにセットしてください。

1 ドライブ選択ウィンドウを表示して、名前を変更するドライブを左クリックします。
選んだドライブアイコンが反転します。
この操作は、省略可能です。

2 ［ディスク］メニューの［名前変更］を選びます。
「ディスクの名前変更」ウィンドウが表示されます。
ドライブ選択ウィンドウでドライブを指定したときは、ドライブボタンに選んだドライブが表示されます。指定しないときはドライブAが表示されます。

3 名前を変更するドライブと別のドライブが表示されているときは、ドライブ選択ボタンの ◀ と ▶ で、変更するドライブを指定します。

4 ドライブ選択ボタンのドライブアイコンの上を左クリックします。
「ディスクの名前」に現在の名前が表示されます。

5 変更後のディスクの名前を入力します。
入力できる文字は、ファイル名と同様で、半角の英数字、カタカナ、全角文字（ひらがなや漢字）、記号です。半角で11文字、全角で5文字まで入力できます（なお、ディスクの名前のときは、空白を使うこともできます）。
➡「ファイル／ディレクトリ名について」（P.100）

注意

ディスクの名前には、半角で8文字目（半角7文字の後の文字）に全角文字を使うことはできません。例えば「FM TOWNS」では、半角で数えて8文字目が「W」となるため、この名前は使用できません。

6 名前変更を実行しますので、［実行］を左クリックします。
終了すると、「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

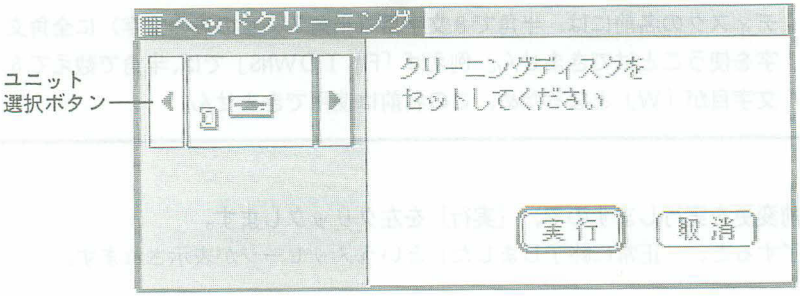
7 マウスを動かして、メッセージを消します。

8 終了するときは、［取消］を左クリックします。
続けて名前を変更するときは、ディスクを入れ替えて、3からの操作を繰り返します。

フロッピィディスクドライブを掃除する

［ディスク］⇨［ヘッドクリーニング］

フロッピィディスクドライブのヘッド部分（データの読み書きをするところ）を掃除します。



確認
●別売のクリーニングディスクを用意してください。
●フロッピィディスクドライブのユニット番号は、次のとおりです。

本体内蔵のフロッピィディスクドライブの上側 … 0番
本体内蔵のフロッピィディスクドライブの下側 … 1番
外付けのフロッピィディスクドライブ … 2番

1 ［ディスク］メニューから［ヘッドクリーニング］を選びます。
「ヘッドクリーニング」ウィンドウが表示されます。

2 ユニット選択ボタンで、クリーニングするドライブのユニット番号を指定します。

3 指定したユニットに、クリーニングディスクをセットします。

4 ヘッドクリーニングを開始しますので、［実行］を左クリックします。
確認のメッセージが表示されます。

5 メッセージを読んで、［実行］を左クリックします。
クリーニング中は、進行を示す帯グラフが表示されます。
終了すると、「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

6 マウスを動かして、メッセージを消します。

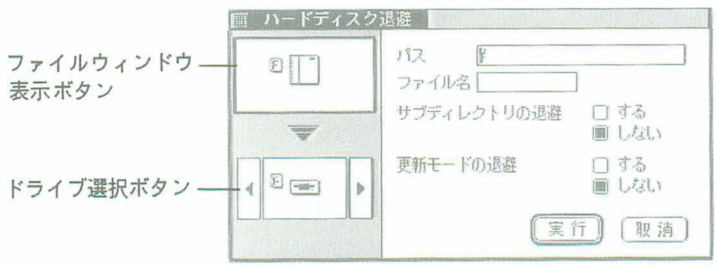
7 終了するときは、［取消］を左クリックします。
続けてクリーニングするときは、2からの操作を繰り返します。

ハードディスクを退避する

［ディスク］⇨［ハードディスク退避］

ハードディスクや光磁気ディスクの内容を、誤って消してしまったり、読めなくなったときのために、別のディスク（フロッピィディスク、ハードディスク、光磁気ディスク）に保存します。これを“退避する”といいます。

「ハードディスク復元」を使うと、退避した内容を元に戻すことができます。



確認

- フロッピィディスクに退避するときは、1枚に収まりきらないことがあります。退避する前に、合計の容量が退避元の容量よりも大きくなるように、必要な枚数の新しいフロッピィディスクを初期化してください。
- ハードディスクや光磁気ディスクに退避するときは、退避元の容量よりも大きなディスクの容量が必要です。
- 退避したデータは、独自の形式で退避しているので、ファイルの中を見たり実行することはできません。

1 ［ディスク］メニューから［ハードディスク退避］を選びます。
「ハードディスク退避」ウィンドウが表示されます。

2 退避元を指定しますので、ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。

3 ファイルウィンドウで、退避元のドライブとパス名、またはファイル名を選びます。
➡「ファイルウィンドウの操作」（P. 37）

4 各項目を指定します。

◆サブディレクトリの退避

［する］を選ぶと、ディレクトリの下のサブディレクトリも退避します。この指定がないと、サブディレクトリは退避しません。

◆更新モードの退避

［する］を選ぶと、前回に退避したとき以降に更新されたファイルのみ退避します。

5 ドライブ選択ボタンで、退避先のドライブを選びます。

6 退避を始めますので、［実行］を左クリックします。

「受け側のディスクの内容はすべて失われます」とメッセージが表示されます。

7 メッセージを確認して［実行］を左クリックします。

退避先がフロッピィディスクのときは、「退避ディスク01をドライブX:に挿入してください」とメッセージが表示されます。

退避先がフロッピィディスク以外のときは、［実行］を左クリックして、操作**10**へ進みます。

8 退避先にフロッピィディスクをセットして［実行］を左クリックします。

9 退避するデータがフロッピィディスク１枚に収まりきらないときは、次のフロッピィディスクをセットするメッセージが表示されます。フロッピィディスクを入れ替えて、［実行］を左クリックします。

アドバイス

退避先のフロッピィディスクには、01、02…と番号を付けておきましょう。

退避したデータを復元するときには、フロッピィディスクの番号が表示されますので、その番号のフロッピィディスクをセットします。

10 退避が終わると、「正常に終了しました」とメッセージが表示されますので、マウスを動かしてメッセージを消します。

11 ［取消］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

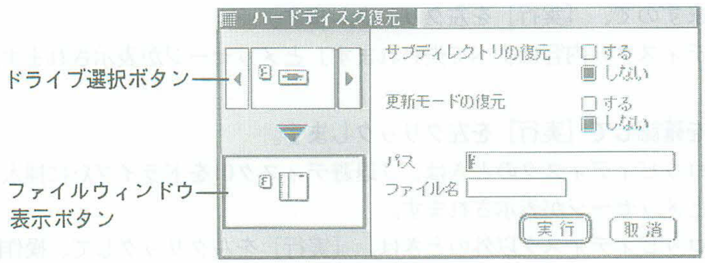
これで、ハードディスクや光磁気ディスクの内容を、他のディスクに退避できました。

ハードディスクを復元する

[ディスク] ⇨ [ハードディスク復元]

「ハードディスク退避」で退避した内容をハードディスクや光磁気ディスクに戻します。これを“復元する”といいます。

ハードディスクや光磁気ディスクにあるファイルを、誤って消してしまったり、読めなくなったときに使います。



1 [ディスク] メニューから [ハードディスク復元] を選びます。
「ハードディスク復元」ウィンドウが表示されます。

2 ドライブ選択ボタンで、データを退避したドライブを選びます。

3 各項目を指定します。
◆サブディレクトリの復元
[ハードディスク退避] で、サブディレクトリの退避に [する] を指定したときに [する] を選ぶと、退避したディスク内のサブディレクトリも復元します。この指定がないと、サブディレクトリの復元はしません。
◆更新モードの復元
「する」を選ぶと、復元先のディスク内のファイルと、退避したディスク内のファイルの作成日時を比較して、退避したディスクの方が新しいファイルのみ復元します。

4 復元先を指定しますので、ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックします。

5 ファイルウィンドウで復元先のドライブとパス名、またはファイル名を選びます。

➡「ファイルウィンドウの操作」(P.37)

6 復元を開始しますので、［実行］を左クリックします。
退避したドライブがフロッピィディスクドライブのときは、「退避ディスク01をドライブX:に挿入してください」とメッセージが表示されます。
復元元がフロッピィディスク以外のときは、［実行］を左クリックして、操作**9**へ進みます。

注意

- 退避したドライブに復元するときは、復元元と復元先に同じファイル名がなければいけません。
- 退避した内容を別のドライブに復元するときは、次のように指定してください。
  パス名：¥　　ファイル名：なし　　サブディレクトリの復元：する

7 01番のフロッピィディスクをセットして、［実行］を左クリックします。

8 退避したデータがフロッピィディスク2枚目以降に入っているときは、次のフロッピィディスクをセットするメッセージが表示されます。2枚目以降のフロッピィディスク順にセットして、［実行］を左クリックします。

9 復元が終わると、「正常に終了しました」とメッセージが表示されますので、マウスを動かしてメッセージを消します。

アドバイス

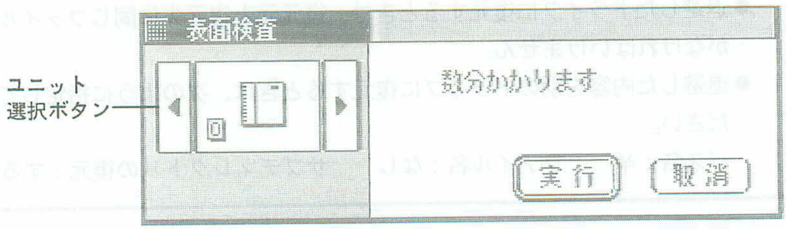
TownsOSを復元すると、「システムファイルをリストアしました。」と表示されます。［確認］を左クリックして、メッセージを消します。

10 ［取消］を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。
これで、退避した内容を、ハードディスクや光磁気ディスクに復元できました。

ハードディスクを検査する

[ディスク] ⇨ [表面検査]

ハードディスクや光磁気ディスクに不良箇所がないか検査します。データのあるなしにかかわらず、検査できます。
不良箇所があるときは、自動的に予備の場所を割り当てて使えるようにします。



1 [ディスク] メニューから [表面検査] を選びます。
「表面検査」ウィンドウが表示されます。

2 ユニット選択ボタンで、表面検査するユニットを選び、[実行] を左クリックします。
帯グラフが表示されて、ハードディスクや光磁気ディスクの検査が始まります。検査が終わると、検査結果のメッセージが表示されます。

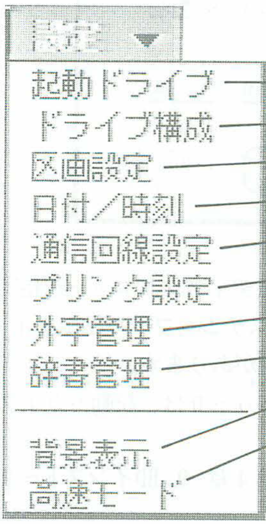
アドバイス
不良ブロックがあったときは、自動的に交替箇所が割り当てられて、その数が表示されます。不良ブロックのデータは使用できません。

3 メッセージを確認して、[確認] を左クリックします。
メッセージが消えます。

4 [取消] を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。
これで、表面検査が終わりました。

4 システムの設定

FMＴＯＷＮＳの各種の機能を設定するために、［設定］メニューがあります。ドライブや区画の設定、プリンタ、通信回線の設定、FMＴＯＷＮＳで管理している日付と時刻の設定、外字や辞書に関する設定などができます。また、TownsMENUに表示する背景画や動作モードに関する設定もできます。



「起動ドライブを設定する」(P. 118)
「ドライブ構成を設定する」(P. 119)
「区画を追加／削除する」(P. 125)
「日付／時刻を設定する」(P. 131)
「通信回線を設定する」(P. 133)
「プリンタを設定する」(P. 135)
「外字を登録／削除する」(P. 137)
「辞書を管理する」(P. 141)
「背景を表示する」(P. 145)
「動作モードを設定する」(P. 146)

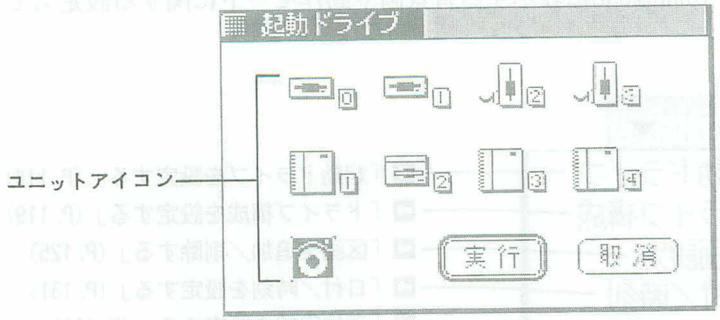
➡『ディクショナリをお読みになる前に』

起動ドライブを設定する

[設定] ⇨ [起動ドライブ]

起動ドライブとは、電源を入れたときに、FM TOWNSが最初にTownsシステムソフトウェアのシステムを読みにいくドライブのことです。起動ドライブを設定しておくと、起動時間を短かくすることができます。

なお、起動ドライブを設定していないときは、「CD-ROM」「フロッピィディスク」「ハードディスク/光磁気ディスク」の順番でドライブまたはユニットを読みにいき、最初にシステムが入っているドライブからTownsシステムソフトウェアを起動します。



確認

- 起動ドライブにハードディスク、光磁気ディスクユニットを指定するときは、そのユニットの起動したい区画にTownsシステムソフトウェアをインストールして、その区画を「起動」に設定しておく必要があります。
- ハードディスク、光磁気ディスクのユニット0は、起動ドライブには設定できません。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第4章 9.HDインストールを使う」

1. [設定] メニューから [起動ドライブ] を選びます。
   「起動ドライブ」ウィンドウが表示されます。
2. 起動したいドライブのあるユニットアイコンを左クリックします。
3. [実行] を左クリックします。
   TownsMENUに戻ります。
   これで、次にFM TOWNSの電源を入れたときやリセットしたときは、指定したドライブからシステムを読み込みます。

ドライブ構成を設定する

[設定] ⇒ [ドライブ構成]

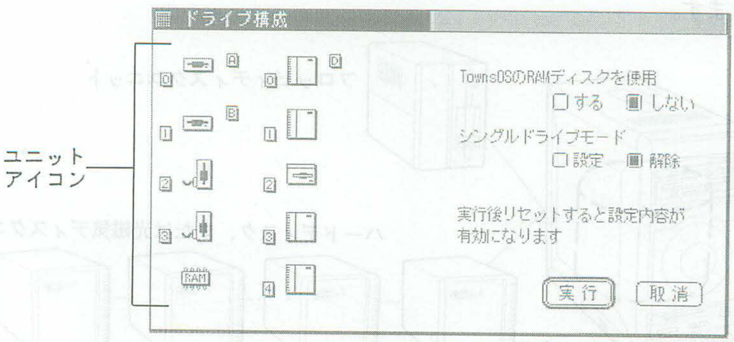
ハードディスクや光磁気ディスクの区画を設定するときや、フロッピィディスクドライブをFM TOWNSに取り付けるときに、その区画やドライブを使うためのドライブ名を割り当てます。これを“ドライブ構成”といいます。

ハードディスクや光磁気ディスクのときは、1つの区画に対して1つのドライブ名、フロッピィディスクやRAMディスクの場合は、1つのユニットに対して1つのドライブ名を付けます。

また、フロッピィディスクドライブが1台のFM TOWNSをお使いの方は、シングルドライブモードを設定してください。シングルドライブモードを設定しておくと、1つのユニットをドライブA、ドライブBの2つのドライブとして利用できます。

ここでは、次の操作について説明します。

- ドライブを追加する
- ドライブを削除する
- RAMディスクを設定／解除する
- シングルドライブモードを設定／解除する



確認　次の4つのドライブ名は変更したり、削除することはできません。

A：内蔵フロッピィディスクドライブ（ユニット0）です。

B：内蔵フロッピィディスクドライブ（ユニット1）です。

　1ドライブタイプのFM TOWNSは、内蔵フロッピィディスクドライブ（ユニット0）に割りつけられています。

C：FM TOWNSが内部的に使います。

Q：CD-ROMドライブです。

アドバイス

新しいハードディスクや光磁気ディスクを使い始めるときは、「ドライブ構成」でドライブを設定したあとに「区画設定」をすると、区画を設定するときに自動的に初期化することができます。

ドライブを追加する

ハードディスク、光磁気ディスク、外付けフロッピィディスクを追加します。

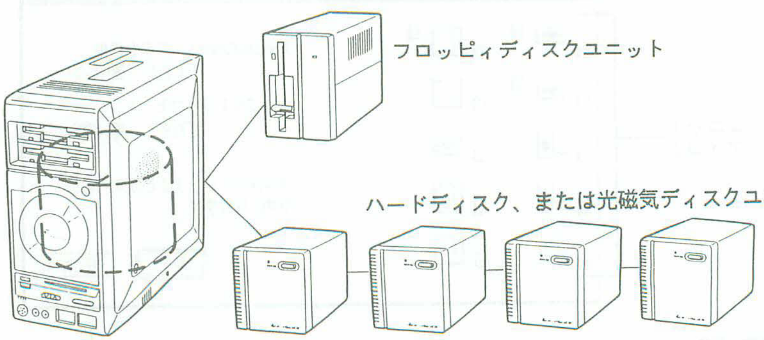
確認 FM TOWNSには、フロッピィディスクユニットと、ハードディスク／光磁気ディスクユニットを接続できます。

フロッピィディスクユニット

外付けのフロッピィディスクユニットを１台接続できます。また、１ドライブタイプのFM TOWNSのみ、FM TOWNS本体に内蔵する内蔵マイクロFDドライブ（3.5インチ）をさらに１台接続できます。

ハードディスク／光磁気ディスクユニット

ハードディスク／光磁気ディスクユニットは、FM TOWNS本体に内蔵するものと、ケーブルでFM TOWNS本体に接続するものを合わせて、合計５つまで接続できます。



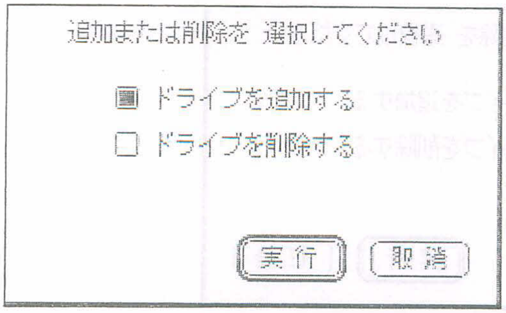
1 ［設定］メニューから［ドライブ構成］を選びます。

「ドライブ構成」ウィンドウが表示されます。

2 ドライブを追加するユニットのユニットアイコンを左クリックします。

ドライブの追加または、削除を選ぶウィンドウが表示されます。

❸ 「ドライブを追加する」を選び、［実行］を左クリックします。



ユニットアイコンの右側にドライブ名が1つ追加表示されます。

アドバイス

複数のドライブを追加するときは、❷～❸の操作を繰り返します。

❹ 設定が終わったら、「ドライブ構成」ウィンドウの［実行］を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

❺ 設定した内容を有効にするため、FM TOWNSをリセットします。
追加したドライブがドライブ選択ウィンドウに表示されて、FM TOWNSで使うことができます。

ドライブを削除する

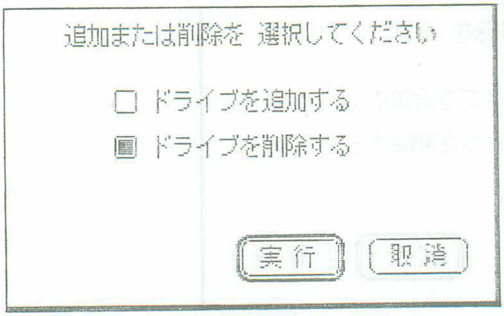
登録したハードディスク、光磁気ディスク、外付けフロッピィディスクやRAMディスクのドライブを削除します。

確 認　削除できるドライブは、一番最後のドライブ（A～Hまで設定していれば、Hドライブ）です。

❶ ［設定］メニューから［ドライブ構成］を選びます。
「ドライブ構成」ウィンドウが表示されます。

❷ 削除するドライブがあるユニットのユニットアイコンを左クリックします。
ドライブの追加または、削除を選ぶウィンドウが表示されます。

3 「ドライブを削除する」を選び、［実行］を左クリックします。



ユニットアイコンの右側のドライブ名が１つ消えます。

アドバイス

複数のドライブを削除するときは、**2**～**3**の操作を繰り返します。

4 設定が終わったら、「ドライブ構成」ウィンドウの［実行］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

5 設定した内容を有効にするため、FMＴＯＷＮＳをリセットします。

指定したドライブはドライブ選択ウィンドウから削除されます。

RAMディスクを設定／解除する

RAMディスクを使えるように設定したり、解除します。

確認 メモリが２MBのFMＴＯＷＮＳでRAMディスクを設定した後、メモリが２MB必要なアプリケーションを動かしたときは、メモリ不足で正常に動作しないことがあります。

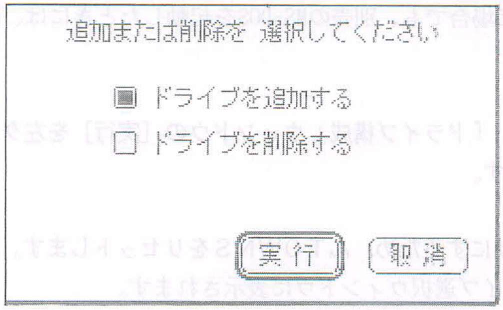
1 ［設定］メニューから［ドライブ構成］を選びます。

「ドライブ構成」ウィンドウが表示されます。

2 RAMディスクのユニットアイコンを左クリックします。

ドライブの追加または、削除を選ぶウィンドウが表示されます。

3 追加または削除を選び、［実行］を左クリックします。

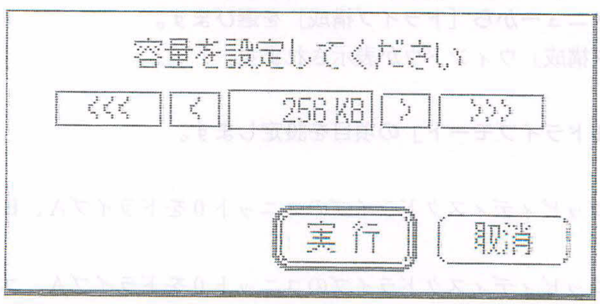


ドライブを追加するときは、RAMディスクアイコンの右側にドライブ名が表示され、RAMディスクの容量を設定するウィンドウが表示されます。

アドバイス

ドライブを削除するときは、［ドライブを削除する］を選び［実行］を左クリックします。RAMディスクのドライブ名が消えます。このあとは**6**～**7**の操作を行います。

4 RAMディスクで使う容量を設定し、［実行］を左クリックします。



［>>>］････容量を64KB単位で大きくします。
［<<<］････容量を64KB単位で小さくします。
［>］････････容量を1KB単位で大きくします。
［<］････････容量を1KB単位で小さくします。

5 「TownsOSのRAMディスクを使用」の項目を設定します。

◆する

設定した内容でRAMディスクを登録して、メモリの一部分（設定した容量分）をRAMディスクとして使います。

◆しない

設定したRAMディスクを無効とし、使えなくします。ただし、割当てられたドライブと指定した容量は、設定したままです。

アドバイス

［しない］を選んだ場合でも、別売のMS-DOSを起動したときには、RAMディスクは使用できます。

6 設定が終わったら、「ドライブ構成」ウィンドウの［実行］を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

7 設定した内容を有効にするため、FMＴＯＷＮＳをリセットします。
RAMディスクがドライブ選択ウィンドウに表示されます。

シングルドライブモードを設定／解除する

１ドライブタイプのFMＴＯＷＮＳを使うときは、シングルドライブモードを設定します。１つのドライブでドライブＡ、Ｂの両方の役目を果たすことができます。
また、内蔵マイクロフロッピィドライブを取り付けたときは、シングルドライブモードを解除します。

1 ［設定］メニューから［ドライブ構成］を選びます。
「ドライブ構成」ウィンドウが表示されます。

2 「シングルドライブモード」の項目を設定します。

◆設定
内蔵フロッピィディスクドライブのユニット０をドライブＡ、Ｂとして使います。

◆解除
内蔵フロッピィディスクドライブのユニット０をドライブＡ、ユニット１をドライブＢとして使います。

3 ［実行］を左クリックします。
TownsMENUに戻ります。

4 設定した内容を有効にするため、FMＴＯＷＮＳをリセットします。
これで、設定した内容でFMＴＯＷＮＳを使うことができます。

区画を追加／削除する

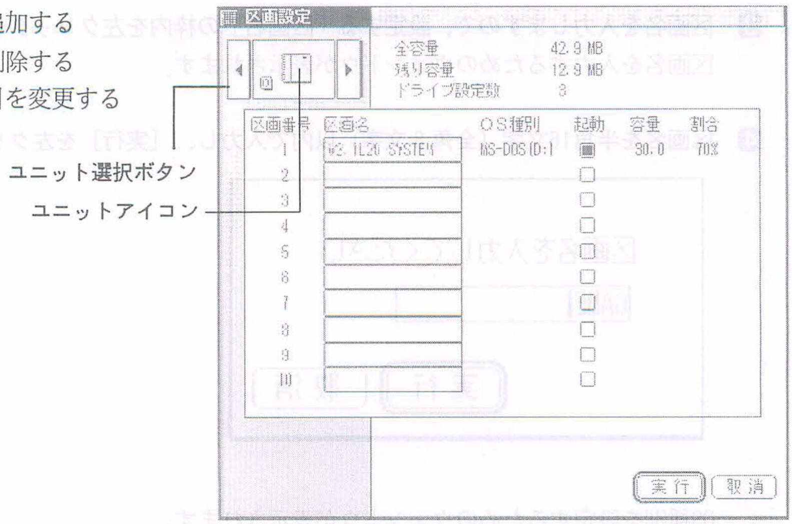
［設定］⇨［区画設定］

ハードディスクや光磁気ディスクの区画を追加、削除したり、設定項目を変更したりします。
ハードディスクや光磁気ディスクは、多くのファイルを扱えるので、いくつかの部屋に分けてファイルを管理したほうが、ファイルを探しやすく管理も楽です。その部屋のことを“区画”といいます。また、区画には、区画 1 つに対して、1 つのドライブ名を付けます。

➡「第 3 章 1.ハードディスク／光磁気ディスクを使いこなす」(P.148)

ここでは、次の操作について説明しています。

- 区画を追加する
- 区画を削除する
- 区画項目を変更する



区画を追加する

ハードディスクや光磁気ディスクの区画を追加します。

確認

- OS種別に「MS-DOS」「FM-OASYS」以外が設定されている区画は、区画の削除のみできます。
- 「ドライブ構成」で区画に対するドライブ名をあらかじめ設定しておくと、区画を初期化して、さらにシステムを複写することができます。
- 区画に対応するドライブ名は、OS種別の右側に表示されます。
「??」が表示されているときは、ドライブが設定されていないことを示します。
「ドライブ構成」でドライブを設定してください。

●追加する区画とドライブ名は必ず対応するように設定してください。対応していないと、区画やドライブを使うことはできません。
特に、差し替えができる光磁気ディスクのときは、注意する必要があります。
➡「ドライブ構成を設定する」（P. 119）

1 ［設定］メニューから［区画設定］を選びます。
「区画設定」ウィンドウが表示されます。

2 ユニット選択ボタンで区画を設定するユニットを選び、ユニットアイコン上を左クリックします。
現在設定されている区画の情報が表示されます。

3 区画名を入力しますので、設定する「区画名」の枠内を左クリックします。
区画名を入力するためのウィンドウが表示されます。

4 区画名を半角16文字（全角８文字）以内で入力し、［実行］を左クリックします。



OS種別を設定するためのウィンドウが表示されます。

5 「OS種別」を選び［実行］を左クリックします。



◆FM-OASYS

別売のFM-OASYSを使うときに選びます。

◆MS-DOS

Townsシステムソフトウェアか別売のMS-DOSを使うときに選びます。

区画容量を設定するためのウィンドウが表示されます。

6 区画の容量を設定し、［実行］を左クリックします。



［＞＞＞］････容量を5MB単位で大きくします。
［＜＜＜］････容量を5MB単位で小さくします。
［＞］････････容量を0.1MB単位で大きくします。
［＜］････････容量を0.1MB単位で小さくします。
［ＡＬＬ］････設定可能な最大容量を割り当てます。

「区画設定」ウィンドウに、指定した区画が追加されます。

7 設定した区画から、FMＴＯＷＮＳを起動させるかどうか選びます。

起動させるときは、「起動」欄の□を■にします。

アドバイス

１つのユニットに対して１つの区画のみ■（起動）に設定できます。

8 区画情報を更新しますので、［実行］を左クリックします。

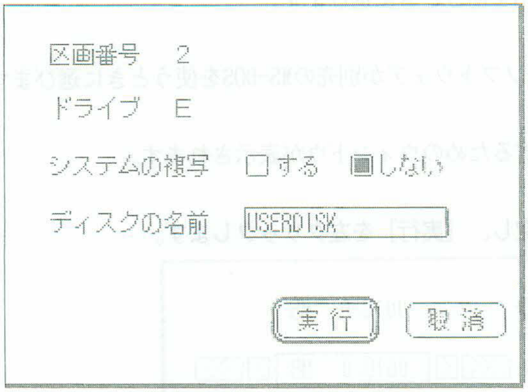
「区画情報を更新します」というメッセージが表示されます。

9 メッセージを確認して、［実行］を左クリックします。

区画に対するドライブの設定をしてあるとき、区画を初期化し、ディスクの名前を付けるためのウィンドウが表示されます。

ドライブの設定をしていないときは、操作**11**へ進みます。

10 項目を指定し、［実行］を左クリックします。



◆システムの複写

Townsシステムソフトウェアの起動システムを複写するか、しないかを指定します。そのドライブからFM TOWNSを起動したいときは［する］を選びます。

データディスクとして使用するときは［しない］を選びます。

◆ディスクの名前

ディスクに付ける名前を入力します。入力できる文字は、ファイル名と同様で半角の英数字、カタカナ、全角文字（ひらがなや漢字）、記号です。半角で11文字、全角で５文字まで入力できます。（なお、ディスクの名前のときは、空白を使うこともできます）。

注意

ディスクの名前には、半角で８文字（半角７文字の後の文字）に全角文字を使うことうはできません。例えば、「FM TOWNS」では、半角で数えて８文字目が「W」となるため、この名前は使用できません。

初期化が終わると、「区画設定」ウィンドウに戻ります。

11 ［取消］を左クリックして、「区画設定」ウィンドウを消します。

TownsMENUに戻ります。

これで、区画が追加できました。

区画を削除する

設定したハードディスクや光磁気ディスクの区画を削除します。

確認

- 区画を削除すると、その区画内のデータが全て消えてしまい、使うことができなくなります。必要なときは、別の区画やフロッピィディスクに退避してください。
- 途中の区画を削除すると、設定してあるドライブ名がずれますので、注意してください。

〔例〕

区画1	ドライブD
区画2	ドライブE
区画3	ドライブF
区画4	ドライブG
区画5	ドライブH

区画3を削除 ⇒

区画1	ドライブD
区画2	ドライブE
区画4	ドライブF
区画5	ドライブG
？	ドライブH

この例では、ドライブHが使用できなくなります。

1 ［設定］メニューから［区画設定］を選びます。
「区画設定」ウィンドウが表示されます。

2 ユニット選択ボタンで削除する区画のあるユニットを選び、ユニットアイコン上を左クリックします。
現在設定されている区画の情報が表示されます。

3 削除する区画の「区画番号」の番号の上を左クリックします。
「区画番号Xを削除します」というメッセージが表示されます。

4 メッセージを確認して、［実行］を左クリックします。

5 区画情報を更新しますので、［実行］を左クリックします。
「区画情報を更新します」というメッセージが表示されます。

6 メッセージを確認して、［実行］を左クリックします。
更新が終わると、「区画設定」ウィンドウに戻ります。

7 ［取消］を左クリックして、［区画設定］ウィンドウを消します。
TownsMENUに戻ります。
これで区画を削除できました。

区画の項目を変更する

追加した区画の各項目を変更します。

> **注意**
> 区画容量を変更すると、その区画内のファイルが全て消えてしまいます。

1. ［設定］メニューから［区画設定］を選びます。
「区画設定」ウィンドウが表示されます。

2. ユニット選択ボタンで区画項目を変更するユニットを選び、ユニットアイコンを左クリックします。
現在設定されている区画の情報が表示されます。

3. 変更したい項目の文字や数値の上を左クリックします。
設定のためのウィンドウが表示されます。

4. 変更する項目の文字や数値を入力し、［実行］を左クリックします。

5. 区画情報を更新しますので、［実行］を左クリックします。
「区画情報を更新します」というメッセージが表示されます。

6. メッセージを確認して、［実行］を左クリックします。
更新が終わると、「区画設定」のウィンドウに戻ります。

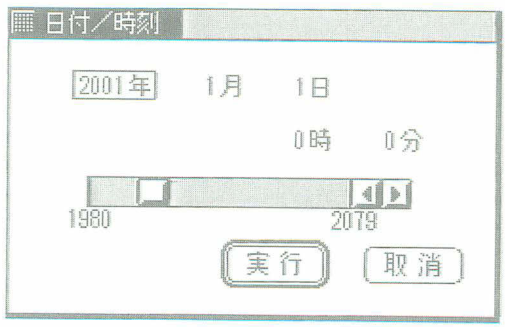
7. ［取消］を左クリックして［区画設定］ウィンドウを消します。
TownsMENUに戻ります。
これで、区画の項目が変更されました。

日付／時刻を設定する

［設定］⇨［日付／時刻］

ＦＭＴＯＷＮＳが管理している日付と時刻を設定します。

ＦＭＴＯＷＮＳの（日付と時間を管理している）時計は、内蔵の電池で動いています。長い期間、ＦＭＴＯＷＮＳ本体の電源を入れないと、電池が切れてしまい、時計がくるってしまいます。そのときは［日付／時刻］で合わせてください。



1 ［設定］メニューから［日付／時刻］を選びます。
「日付／時刻」ウィンドウが表示されます。

2 変更する日時または時刻の数字の上を左クリックします。
数字に枠が表示されます。

3 スクロールバーか左右のスクロールボタンで希望の数字に変更します。
それぞれの数字は、次の範囲で指定できます。

- 年……1980～2079
- 月……１～12
- 日……１～31
- 時……０～23
- 分……０～59

4 ［実行］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

これで、設定した日時に変更されました。

アドバイス

暦にない日時を、間違えて設定したときは、「設定値に誤りがあります」というメッセージが表示されます。

［確認］を左クリックした後、もう一度設定し直してください。

『ディクショナリをお読みになる前に』

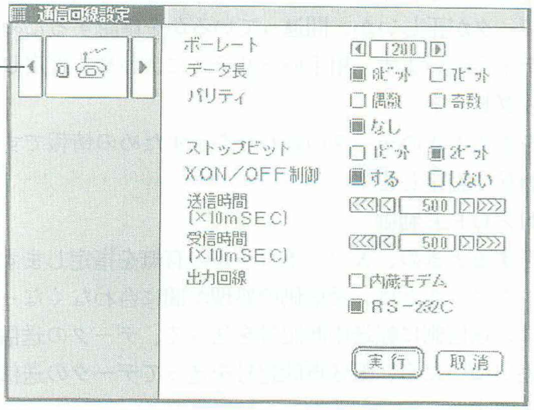
通信回線を設定する

［設定］⇨［通信回線設定］

通信をするときの回線の設定をします。アプリケーション側で、回線の設定を行っているときは、そちらが優先されます。

通信とは、FM TOWNSと他のコンピュータをケーブルまたは、電話回線でつないでデータのやり取りをすることをいいます。一般に通信という言葉は、後記の電話回線でつないでデータのやり取りをすることをいい、これを“パソコン通信”といいます。

ポート選択ボタン



確認　設定する内容は、各パソコン通信やモデムのマニュアルを参照してください。

1　［設定］メニューから［通信回線設定］を選びます。

「通信回線設定」ウィンドウが表示されます。

2　ポート選択ボタンを使って通信回線を設定するポートを選びます。

- ポート０

  モデムカード、またはRS-232Cコネクタにモデムをつないで使うときに指定します。

- ポート１～４

  別売のＩ／Ｏ拡張ユニットに拡張RS-232Cカードを装着して、通信をするときに設定します。

3 各項目を設定します。

◆ボーレート（300～19200内で指定）

通信をするときの速度を設定します。

通信の速度は、1秒間に送るデータの量（ビット）で表します。単位は、bps（ビット・パー・セカンド）です。

◆データ長

通信をするときの1文字の長さを設定します。

通常、アルファベットと半角の記号だけで通信するときは7ビット、ひらがなや漢字を使うときは8ビットを指定します。

◆パリティ

通信をするとき、雑音のためにデータが正しく伝わらないことがあります。受信したデータが正しいか、間違っているかを確認するために付け加えられた情報をパリティといいます。相手のパリティに合わせて設定します。

◆ストップビット

通信をするときのデータの終わりを示すための情報です。相手のストップビットに合わせて設定します。

◆ＸＯＮ／ＯＦＦ制御

通信をするときの、Xコントロールの有無を指定します。

Xコントロールとは、受信側の処理が間に合わなくなったとき、データがあふれる前に、送信側に転送中断記号を送って、データの送信を一時止め、受信側の処理が追いついたら、転送再開記号を送ってデータの送信を再開する、という制御のことです。

◆送信時間／受信時間（0～65535内で指定）

通信をしていて相手から何も返事がないとき、その処理を中止する（これをタイムアウトといいます）時間を設定します。

◆出力回線

ポート0を選んだとき、モデムカードを使うか、モデムをRS-232Cコネクタに接続して使うか指定します。

注意

- ボーレートの動作保証範囲は、4800bpsまでです。
- 送信時間／受信時間に65535を設定すると、タイムアウトしません。

4 ［実行］を左クリックします。

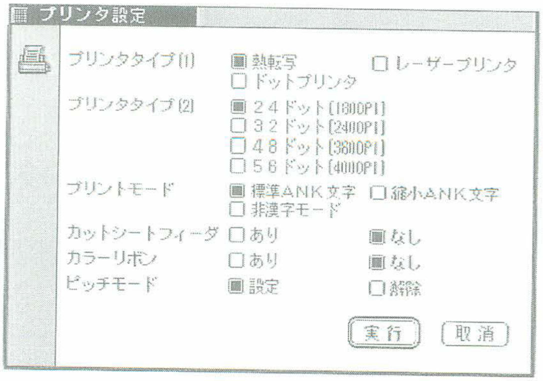
TownsMENUに戻ります。

これで、設定した通信回線の内容に変更されました。

プリンタを設定する

［設定］ ⇨ ［プリンタ設定］

FMＴＯＷＮＳに別売のプリンタをつなげて印刷するときの設定をします。印刷する際は、「プリンタ設定」の他、「システム設定」で使用するプリンタの種類を指定する必要があります。なお、アプリケーション側で、プリンタの設定をしているときは、そちらが優先されます。



1　［設定］メニューから［プリンタ設定］を選びます。
「プリンタ設定」ウィンドウが表示されます。

2　各項目を設定します。

◆プリンタタイプ（１）
FMＴＯＷＮＳにつなぐプリンタの印刷方式による種類を選びます。

◆プリンタタイプ（２）
FMＴＯＷＮＳにつなぐプリンタのドット数を指定します。

◆プリントモード
印刷するときの文字の種類を、通常の文字（標準ANK文字）、縮小した文字（縮小ANK文字）、非漢字モード（漢字を出力しないモード）で印刷するかを指定します。

◆カットシートフィーダ
プリンタに別売のカットシートフィーダを付けて使うかどうか指定します。

◆カラーリボン
カラー対応プリンタのとき、カラーリボンを使うかどうか指定します。

◆ピッチモード
文字間と行間を、Townsシステムソフトウェアで指定している値で印刷する（設定）かプログラムから指定して印刷する（解除）かを指定します。

アドバイス

プリンタタイプ(1)とプリンタタイプ(2)は、ご購入になったプリンタのタイプと同じものを設定してください。

❸ ［実行］を左クリックします。

TownsMENUに戻ります。

これで、「プリンタ設定」が終わりました。

外字を登録／削除する

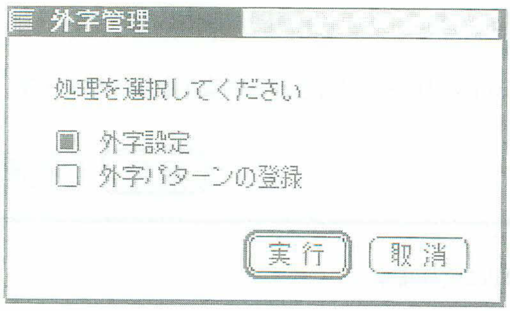
［設定］⇨［外字管理］

「外字編集」で作成した外字ファイルやTownsシステムソフトウェアのCD-ROM内にある外字ファイルを、FMＴＯＷＮＳで表示したり、プリンタで印刷できるようにします。

外字を使えるようにする（登録する）には、「外字領域の確保」と「外字の登録」の 2 つの操作が必要です。なお、「外字領域の確保」は一度行えば、「外字領域の削除」を行うまで必要ありません。「外字の登録」は、FMＴＯＷＮＳの電源を切ると、無効になります。

ここでは、次の操作について説明しています。

- 外字領域を確保する
- 外字を登録する
- 外字領域の削除



➡「アプリケーション ディクショナリ 第 4 章 3. 外字編集を使う」

確 認　「外字領域の確保」を行うと、FMＴＯＷＮＳのメモリが減りますので、外字を使わないときは、外字領域を削除しておいてください。

外字領域を確保する

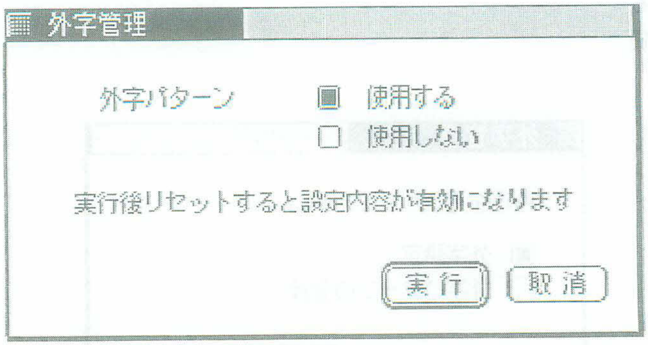
外字をFM TOWNSに登録するための場所（外字領域）を確保します。

確 認　外字領域には、FM TOWNSのメモリ約6KBが必要です。

1. ［設定］メニューから［外字管理］を選びます。
「外字管理」ウィンドウが表示されます。

2. ［外字設定］を選び、［実行］を左クリックします。
外字領域を設定するウィンドウが表示されます。

3. 外字領域を確保するため、「外字パターン」の［使用する］を選び、［実行］を左クリックします。



TownsMENUに戻ります。

4. 設定した内容を有効にするため、FM TOWNSをリセットします。
これで、外字領域を確保できました。

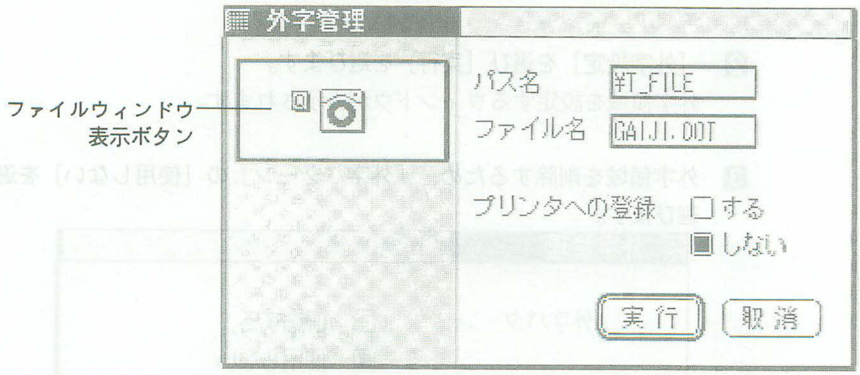
外字を登録する

外字をFMＴＯＷＮＳで表示したり、プリンタで印刷できるようにします。

確認　FMＴＯＷＮＳ本体やプリンタの電源を切ると、それぞれに登録された外字が消えてしまいます。外字の登録は、FMＴＯＷＮＳ本体、プリンタの電源を入れるたびに行ってください。

1. ［設定］メニューから［外字管理］を選びます。
「外字管理」ウィンドウが表示されます。

2. ［外字パターンの登録］を選び、［実行］を左クリックします。
外字ファイルのパス名とファイル名を指定するウィンドウが表示されます。



3. ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックして、表示されるファイルウィンドウで外字のパス名とファイル名を選びます。

アドバイス

Townsシステムソフトウェアで用意している外字のパス名とファイル名は、次のとおりです。

パス名：¥T_FILE　ファイル名：GAIJI.DOT

4. 「プリンタへの登録」でプリンタへ外字を登録するかしないかを指定します。
- する
外字をプリンタへ登録して、外字を印刷できるようにします。
- しない
外字はプリンタへ登録しません。

5 ［実行］を左クリックします。
「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

6 マウスを動かして、メッセージを消します。
TownsMENUに戻ります。
これで、外字を使うことができます。

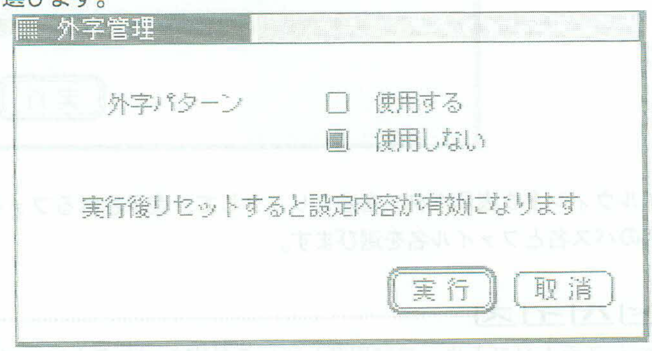
外字領域の削除

外字を使わないとき、登録した外字領域を消して、FMTOWNSのメモリを増やします。

1 ［設定］メニューから［外字管理］を選びます。
「外字管理」ウィンドウが表示されます。

2 ［外字設定］を選び［実行］を選びます。
外字領域を設定するウィンドウが表示されます。

3 外字領域を削除するため、「外字パターン」の［使用しない］を選び、［実行］を選びます。



TownsMENUに戻ります。

4 設定内容を有効にするため、FMTOWNSをリセットします。
これで、外字領域を削除することができました。

コラム

外字の登録について

外字を印刷するときには、FMTOWNS本体とプリンタの両方に外字を登録します。これはFMTOWNSが外字を表示するためのデータをしまっておく場所と、外字を印刷するためのデータをしまっておく場所が違うからです。

辞書を管理する

［設定］⇨［辞書管理］

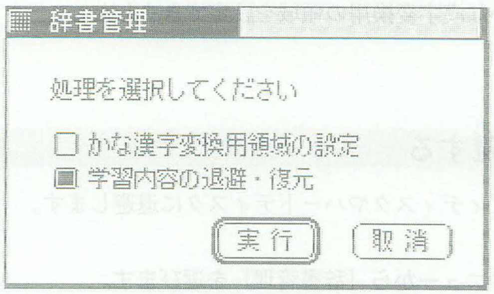
Townsシステムソフトウェアで、かな漢字変換を使うときの辞書管理領域の設定をします。

また、登録した単語や辞書の学習結果の入った一部分（ユーザ辞書）を、フロッピィディスクやハードディスクに取り出し（退避）たり、取り出した内容をFM TOWNSに登録（復元）して使えるようにします。

ユーザ辞書を退避しておけば、ユーザ辞書が壊れてしまっても、すぐ復元できます。

ここでは、次の操作について説明しています。

- かな漢字変換用領域を設定する
- ユーザ辞書を退避する
- ユーザ辞書を復元する



かな漢字変換用領域を設定する

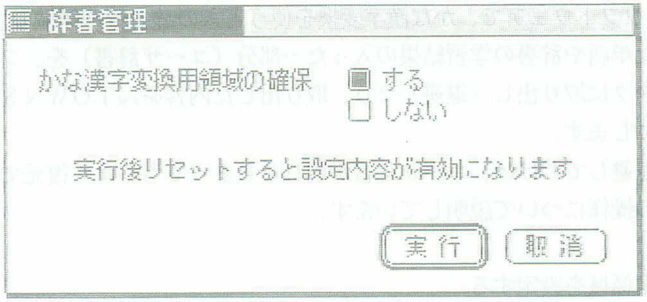
コマンドモードを使うときのかな漢字変換用領域を設定し、使えるメモリを増します。

確認　かな漢字変換用領域を設定すると、コマンドモードで使えるメモリが約128KB増えます。

1　［設定］メニューから［辞書管理］を選びます。
「辞書管理」ウィンドウが表示されます。

2 ［かな漢字変換用領域の設定］を選び、［実行］を左クリックします。
かな漢字変換用領域の設定をするウィンドウが表示されます。

3 かな漢字変換用の領域を確保しますので［する］を選び、［実行］を左クリックします。



TownsMENUに戻ります。

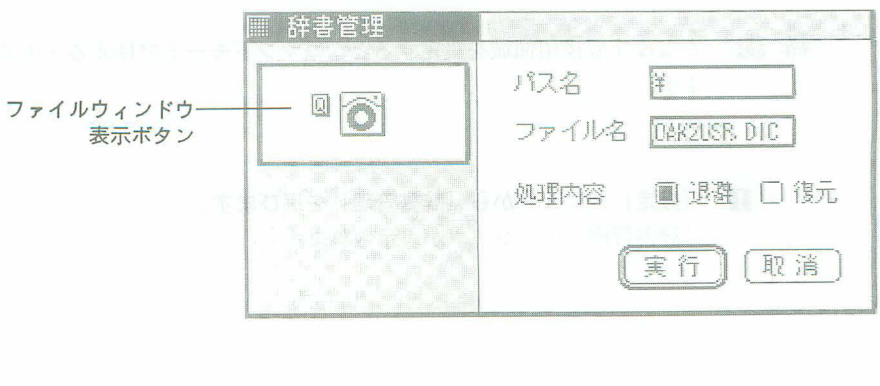
4 設定内容を有効にするため、FMＴＯＷＮＳをリセットします。
これで、かな漢字変換用の領域を設定できました。

ユーザ辞書を退避する

ユーザ辞書をフロッピィディスクやハードディスクに退避します。

1 ［設定］メニューから［辞書管理］を選びます。
「辞書管理」ウィンドウが表示されます。

2 「学習内容の退避・復元」を選び、［実行］を左クリックします。
ユーザ辞書の退避先のファイルを指定するウィンドウが表示されます。



3 ユーザ辞書の退避を行いますので、「処理内容」の［退避］を左クリックします。

4 ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックして、ユーザ辞書の退避先のドライブ、パス名とファイル名を指定し、［実行］を左クリックします。

アドバイス

Townsシステムソフトウェアをハードディスクでお使いの方は、Townsシステムソフトウェアと同じ区画のルートディレクトリにユーザ辞書を「OAK2USR.DIC」という名前で退避しておくと、次回の起動時にユーザ辞書が自動的に復元されます。

5 ［実行］を左クリックします。
「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

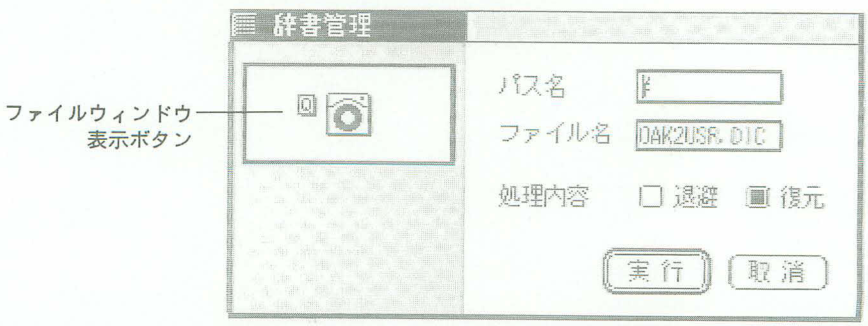
6 マウスを動かして、メッセージを消します。
TownsMENUに戻ります。
これで、指定した退避先に辞書が退避されました。

ユーザ辞書を復元する

退避したユーザ辞書の内容を、FM TOWNSで使えるようにします。

1 ［設定］メニューから［辞書管理］を選びます。
「辞書管理」ウィンドウが表示されます。

2 ［学習内容の退避・復元］を選び、［実行］を選びます。
復元するファイルを指定するウィンドウが表示されます。



3 ユーザ辞書の復元を行いますので、「処理内容」の［復元］を左クリックします。

4 ファイルウィンドウ表示ボタンを左クリックして、ユーザ辞書を退避してあるパス名とファイル名を指定し、［実行］を左クリックします。
「辞書管理」ウィンドウに、選んだパス名とファイル名が表示されます。

5 ［実行］を左クリックします。
「正常に終了しました」というメッセージが表示されます。

6 マウスを動かして、メッセージを消します。
TownsMENUに戻ります。
これで、指定したユーザ辞書が復元され、使えるようになりました。

背景を表示する

[設定] ⇨ [背景表示]

TownsMENUで背景画を表示するか設定をします。

確 認　表示する背景画として、次のファイルを用意する必要があります。

ファイル名：TMENU.TIF

内　　容：TIFF形式のファイルで2色(640ドット×480ドット以内)か、16色(640ドット×480ドット以内)か、32768色(320ドット×240ドット以内)のファイル

1 [設定] メニューから [背景表示] を選びます。

これで、背景が表示されます。

アドバイス

- 背景を表示しているときは、[背景表示] の左側に「■」が表示されます。
- 背景を表示したくないときは、もう一度 [設定] メニューから [背景表示] を選びます。[背景表示] の左側の「■」が消えます。
- Townsシステムソフトウェアをハードディスクから起動しているときは、Townsシステムソフトウェアのルートディレクトリに「TMENU.TIF」ファイルを作成してください。
- Townsシステムソフトウェアを CD-ROMから起動しているときは、「情報ディスク」を作成して、「TMENU.TIF」ファイルを複写してください。
  ただし、この場合「情報ディスク」は常にセットしておく必要があります。

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

高速モードを設定する

[設定] ⇨ [高速モード]

FMTOWNSの処理速度を設定します。
高速モードを設定すると、アプリケーションの動きが速くできます。

確 認 高速モードを設定すると、一部のソフトウェアで正常に動作しないときがあります。そのときは、高速モードを解除して使ってください。
高速モードを設定できるのは、FMTOWNSⅡモデルHR、HG、UG、CX以降の機種です。

1 [設定] メニューから [高速モード] を選びます。
これで、FMTOWNSが高速モードで動きます。

アドバイス

- 高速モードを設定すると、[高速モード] の左側に「■」が表示されます。
- 高速モードをやめるときは、もう一度 [設定] メニューから [高速モード] を選びます。

第3章

Townsシステムソフトウェアを使いこなす



ここでは、FM TOWNSを使いこなしたい方のために、システムの設定を変更する方法と、ハードディスクや光磁気ディスク、ICメモリカードの使いかたについて説明しています。
また、ハードディスクで、Townsシステムソフトウェアと別売のMS-DOSの両方を使う方法についても説明しています。

1 ハードディスク／光磁気ディスクを使いこなす

FMTOWNSでハードディスクや光磁気ディスクを使うときに、知っておいていただきたいことを説明しています。また、Townsシステムソフトウェアと別売の「日本語MS-DOS®」の両方をハードディスクや光磁気ディスクにインストールして使う方法についても説明しています。

➡「ハードディスク／光磁気ディスクの基礎知識」(P.149)

➡「MS-DOSをお持ちの方へ」(P.155)

ハードディスク／光磁気ディスクの基礎知識

大量のデータを扱えるハードディスクと光磁気ディスクの使いかたについて、簡単に説明します。

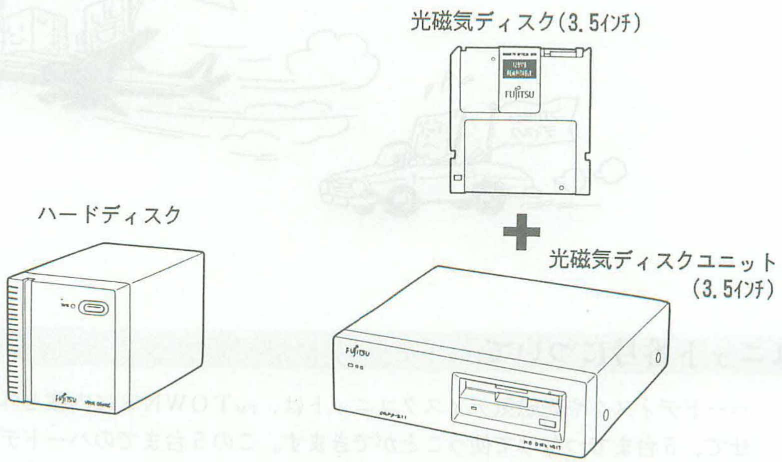
- ハードディスク／光磁気ディスクについて
- ユニット番号について
- 区画とドライブ
- システムやアプリケーションのインストール方法

ハードディスク／光磁気ディスクについて

ハードディスクと光磁気ディスクは、ディスクの一種です。フロッピィディスクと同じように、磁気を利用してプログラムやデータを保存します。

ハードディスクは、FMＴＯＷＮＳ本体や四角い箱に固定されているので、取り出したり、差し替えたりすることはできません。

一方、光磁気ディスクは、フロッピィディスクのように差し替えることができます。光磁気ディスクを使うには、光磁気ディスクユニットという装置が必要です。なお、光磁気ディスクには、3.5インチと5インチがあります。



ハードディスクと光磁気ディスクを、フロッピィディスクと比較してみます。

種　類	フロッピィディスク	ハードディスク	光磁気ディスク
記憶容量	記憶容量が小さい（1MB）	記憶容量が大きい（40MB~640MB）	記憶容量が大きい（127MB, 594MB）
読み書きの速度	遅い	たいへん速い	速い
使いかた	取り替えられる／持ち運べる	固定されている	取り替えられる／持ち運べる

大量のデータを扱うときに、ハードディスクや光磁気ディスクを使うと、何枚ものフロッピィディスクに分けてデータを管理するよりずっと楽になります。また、データの読み書きもフロッピィディスクに比べると速いので、アプリケーションの動きも速くなります。



ユニット番号について

ハードディスクや光磁気ディスクユニットは、FMTOWNSに内蔵と外付けのものを合わせて、5台までつなげて使うことができます。この5台までのハードディスクや光磁気ディスクユニットを区別するために、それぞれに番号をつけます。これをユニット番号といいます。

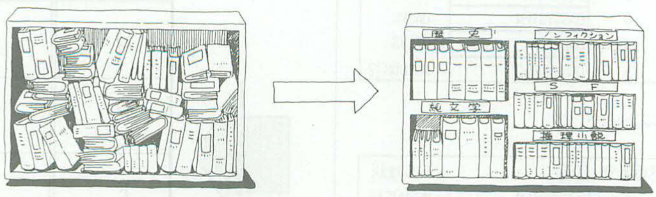
FMTOWNS本体に内蔵しているハードディスクは、ユニット番号が0番に設定されていて、変更はできません。

区画とドライブ

ハードディスクや光磁気ディスクを使う前に知っておいて頂きたい区画やドライブについて説明します。

◆区画について

ハードディスクは1台で40MB~640MB、光磁気ディスクは3.5インチ1枚で127MB、5インチ1枚で594MBという大容量の記憶装置です。
この容量全てを1つの用途に限定して使うと、使用効率が悪くなります。必要なファイルを探すにしても、大容量の中から探すのは大変です。そこで、ハードディスクや光磁気ディスクは、用途に合わせていくつかの部屋に分けて使えるようになっています。



分割した部屋のことを「区画」といい、使う目的によって領域を分割することを「区画を設定する」といいます。区画は、1つのユニットに1区画あたり127MB以内で、最大10区画まで設定することができます。

◆区画とドライブの関係

フロッピィディスクは、1つのユニットで1つのドライブを割り当てます。
しかし、ハードディスクと光磁気ディスクは、1つのユニットをいくつかの区画に分けて使いますので、区画ごとにドライブを割り当てます。ドライブ名は、同じハードディスクや光磁気ディスクユニット内で区画番号の若い順に割り当てられます。

Townsシステムソフトウェアや MS-DOS、またはそのアプリケーションで扱う区画を、MS-DOS区画と呼びます（別売のFM-OASYSの区画は、MS-DOS区画ではありません）。
MS-DOS区画とドライブは、同じ数だけ設定しておく必要があります。
例えば、設定したドライブがMS-DOS区画の総数より多いときは、MS-DOS区画と対応の取れていないドライブを使うことはできません。また、ドライブがMS-DOS区画の総数より少ないときは、ドライブと対応の取れていないMS-DOS区画を使うことはできません。

◆区画とドライブとユニットの関係

複数のユニットに区画を設定したときの、区画とドライブの関係について、例をあげて説明します。

例えば、FMＴＯＷＮＳにユニット０とユニット１の２台のハードディスクをつなげます。TownsMENUの［ドライブ構成］でユニット０にD,E,F,G を、ユニット１にH,I,J,Kとドライブを割り当てたとき、それぞれのドライブと区画の対応は、次のようになります。

＜区画設定＞

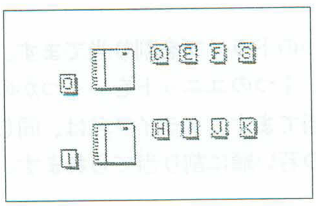
ユニット０

区画番号	区画名	ＯＳ種別
1	V2.1L20 SYSTEM	MS-DOS [?:
2	DOS-WORK1	MS-DOS [?:
3	OASSYSTEM	OASYS
4	OASDATA	OASYS
5	DOS-WORK2	MS-DOS [?:

ユニット１

区画番号	区画名	ＯＳ種別
1	DOSSYSTEM	MS-DOS [?:
2	DOS-WORK11	MS-DOS [?:
3	DOS-WORK12	MS-DOS [?:
4	DOS-WORK13	MS-DOS [?:
5	DOS-WORK14	MS-DOS [?:

＜ドライブ構成＞



＜ドライブと区画の対応＞

ドライブ名	ユニット番号	区画番号
D	0	1
E	0	2
F	0	5
G	0	—
H	1	1
I	1	2
J	1	3
K	1	4
—	1	5

このようなときにドライブGは、対応する区画がないために使うことができません。また、ハードディスクのユニット１の区画番号５の区画は、対応するドライブがないために使うことができません。

アドバイス

使用中の光磁気ディスクをドライブ構成の異なる他のFMＴＯＷＮＳで使うときは、ドライブと区画の対応に気を付けてください。

システムやアプリケーションのインストール方法

ハードディスクや光磁気ディスクで、TownsシステムソフトウェアやMS-DOS、アプリケーションを使えるようにするには、次のような操作を行います。この作業を“インストール”といいます。

- ●ドライブを設定する
- ●区画を設定する
- ●区画（ドライブ）の初期化
- ●システムの複写（Townsシステムソフトウェアのインストール時のみ）
- ●ファイルの複写

ここでは、Townsシステムソフトウェアをインストールする方法と、MS-DOSやアプリケーションをインストールする方法に分けて、その概要を説明します。

◆Townsシステムソフトウェアのインストール

Townsシステムソフトウェアをハードディスクや光磁気ディスクにインストールするときには、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMに入っている「HDインストール」を使います。

HDインストールでは、画面に表示される色々なウィンドウから、インストール先のドライブやディレクトリ、インストールするTownsシステムソフトウェアのアプリケーションを指定するだけで、一括して簡単に行うことができます。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第4章 9.HDインストールを使う」

◆MS-DOSやアプリケーションのインストール

MS-DOSやアプリケーションをインストールするには、「TownsMENU」の各種メニューを使います。なお、アプリケーションの中には、インストール用のプログラムが付いているものがあります。そのときは、アプリケーションに添付のマニュアルを参照して、インストールをしてください。

> **注意**
>
> Townsシステムソフトウェアをインストールするときは、必ず「HDインストール」を使ってください。インストールに必要なファイルが色々なディレクトリにあるため、メニューを使った場合、各種の設定をし直す必要がでてきます。

1.ドライブの割当て

［設定］メニューの［ドライブ構成］で、ハードディスクや光磁気ディスクに、インストールするドライブを割り当てます。

➡「ドライブ構成を設定する」（P.119）

2.区画の設定

［設定］メニューの［区画設定］で、インストールする区画を設定します。
インストールするソフトウェアによって、必要な容量を設定します。

➡「区画を追加する」（P.125）

3.必要なファイルの複写

［ファイル］メニューの［複写］で、必要なファイルをコピーします。
別売のアプリケーションのCD-ROMやMS-DOSのフロッピィディスクから、ハードディスクや光磁気ディスクに必要なファイルを複写してください。

➡「ファイルを複写する」（P.88）

アドバイス

アプリケーションは、Townsシステムソフトウェアとは別の区画にインストールした方が、以降のTownsシステムソフトウェアのレベルアップの作業が楽になります。

4.アイテム登録

［ファイル］メニューの［アイテム管理］で、ソフトウェアの起動ファイルをアイテムに登録します。これで、TownsMENUのアイテムで、ソフトウェアを起動できます。

➡「アイテムを登録／変更／削除する」（P.95）

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

MS-DOSをお持ちのかたへ

ハードディスクや光磁気ディスクで、Townsシステムソフトウェアと別売の「日本語MS-DOS®V3.1（基本機能）」の両方をインストールして使う方法について説明します。

なお、「日本語MS-DOS®V5.0（基本機能）」には、インストール用のプログラムが付いています。ドライブの設定と区画の設定をしたあと、インストールプログラムでインストールしてください。

ここでは、「日本語MS-DOS®V3.1（基本機能）」のことをMS-DOSといいます。

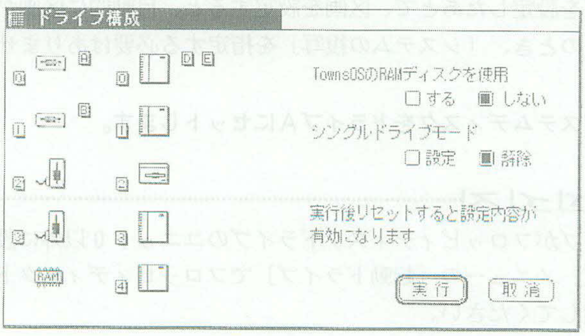
- MS-DOSのインストール
- TownsOSとMS-DOSとの切り換えについて
- MS-DOSを使うときの注意点

MS-DOSのインストール

ハードディスクや光磁気ディスクに、MS-DOSをインストールする手順を簡単に説明します。ここでは、すでにドライブDにTownsシステムソフトウェアがインストールされていて、ドライブEにMS-DOSをインストールすることとします。

1 ［設定］メニューの［ドライブ構成］で、MS-DOS用のドライブを設定します。

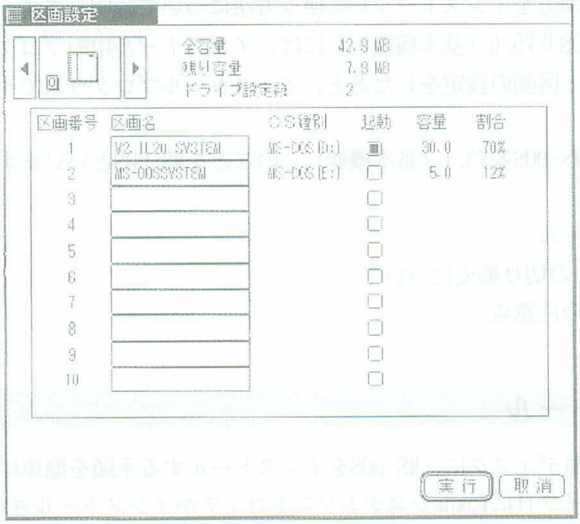
➡「ドライブを追加する」(P.120)



2 ［設定］メニューの［区画設定］で、区画を設定します。

これからMS-DOSをインストールする区画を設定します。容量は、各自で設定してください。

➡「区画を追加する」(P.125)



アドバイス

- 容量は、MS-DOSをインストールし、全てのファイルを複写しても、ファイルを編集したり、必要なファイルを作ったりするので容量に空きのあるほうがよいでしょう。なお、フロッピィディスク1枚は1.2MBです。
- ドライブを設定したあとで、区画を設定すると、自動的に区画が初期化されます。また、そのとき、「システムの複写」を指定する必要はありません。

3 MS-DOSのシステムディスクをドライブAにセットします。

アドバイス

起動ドライブがフロッピィディスクドライブのユニット0以外に設定してあるときは、［設定］メニューの［起動ドライブ］でフロッピィディスクドライブのユニット0に設定してください。

4 リセットして、フロッピィディスクからMS-DOSを起動させます。

MS-DOSの起動画面が表示されます。

5 FORMATコマンドを使って、MS-DOSで使うドライブ（区画）を初期化し、MS-DOSのシステムを複写します。

「A>」に続けて、「FORMAT E: /S」と入力し、⏎キーを押してください。

初期化してよいか、確認のメッセージが表示されます。

```
A>FORMAT E:/S

ディスクフォーマット　第X.XX版

警告，ハードディスクドライブ E 内の全データが失われます！
よろしいですか <Y/N>? _
```

アドバイス

「FORMAT　E:　/S」は、次のことを表しています。

- /S … MS-DOSのシステムを複写する指定
- E: … インストール先のドライブ名
- FORMAT … 初期化するコマンド名（フォーマットコマンド）

6 「Y」と入力し⏎キーを押してください。

初期化が始まります。

終了すると、ディスクの名前（ボリュームラベル）入力のメッセージが表示されます。

7 ボリュームラベルは、省略しますので、⏎キーを押します。

8 システムディスクとユーティリティディスクのファイルを全て複写します。

これで、ハードディスクや光磁気ディスクで、MS-DOSを使うことができます。

アドバイス

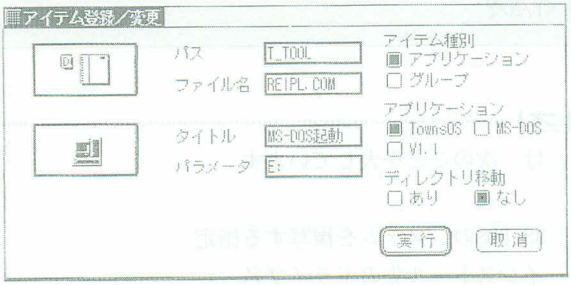
- 必要に応じて、ディレクトリを作ってファイルを分類するとよいでしょう。
- インストールが終ったら、起動ドライブを元のドライブに戻してください。

Townsシステムソフトウェアと MS-DOSとの切り換えについて

Townsシステムソフトウェアから MS-DOSを起動する方法と、MS-DOSからTownsシステムソフトウェアを起動する方法について説明します。
ここでは、ドライブDにTownsシステムソフトウェア、ドライブEにMS-DOSがインストールされていることとします。

◆Townsシステムソフトウェアから MS-DOSを起動する方法

TownsMENUの［ファイル］メニューの［アイテム管理］を使って、「T_TOOL」ディレクトリ内の「REIPL.COM」ファイルをアイテムに登録します。
なお、［パラメータ］には、MS-DOSの入っているドライブEを指定します。



ここで登録したアイテムを実行することで、MS-DOSを起動することができます。

◆MS-DOSからTownsシステムソフトウェアを起動する方法

MS-DOSの画面で、「E>」に続けて、「REIPL D:」と入力し、⏎キーを押してください。

```
日本語　ＭＳ－ＤＯＳ(R)　Ｖ３．１　Ｌ××

MS-DOS version 3.10
Coryright (C) Microsoft Corp 1981-1986.  All right reserved.
Coryright (C) FUJITSU LIMITED 1987-199X.

Command version 3.10

E>REIPL D:_
```

これで、Townsシステムソフトウェアを起動することができます。

MS-DOSを使うときの注意点

FM TOWNSで、MS-DOSを使うときには、次のことに注意してください。

◆ドライブCの扱いについて

Townsシステムソフトウェア上でドライブCを設定、解除することはできません。これは、Townsシステムソフトウェアでドライブ Cをシステム予約としているためです。MS-DOS上でドライブCを設定したり解除することはできますが、Townsシステムソフトウェアを起動すると、ドライブの設定全てが解除されます。

◆RAMディスク

MS-DOSで設定したRAMディスクの容量は、Townsシステムソフトウェアを起動したときには、MS-DOSで設定した容量よりも小さくなります。

◆拡張メモリの設定

MS-DOSのSETUPコマンドで、EMS領域またはHMM領域を設定すると、メモリが不足してTownsシステムソフトウェアが起動しないことがあります。

2 ICメモリカードを使いこなす

ICメモリカードの種類や使うときの注意点と、実際にICメモリカードを使うときの操作方法について説明します。

➡「ICメモリカードの基礎知識」(P.161)

➡「ICメモリカードを使う」(P.163)

ICメモリカードの基礎知識

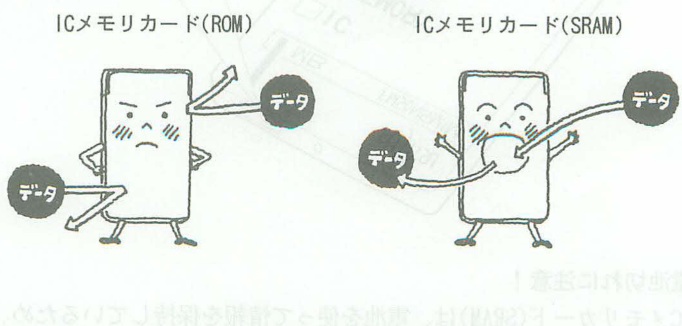
ここでは、ICメモリカードと、ICメモリカードを使うときの注意点を簡単に説明します。

ICメモリカードとは

ICメモリカードは、フロッピィディスクやハードディスクと同じように情報を保存するためのものです。その名のとおり、ICを利用したメモリにプログラムやデータを記録しています。ICとは、Integrated Circuitの略で、指先程のスペースに莫大な情報を記録できる集積回路と呼ばれる記憶装置のことです。
ICメモリカードは、フロッピィディスクやハードディスクに比べてデータを読み書きする速度が速く、しかも節電につながるという特長があります。

ICメモリカードの種類

ICメモリカードは、データの読み込み専用タイプと、読み書き両方ができるタイプの２種類があります。
読み込み専用のタイプをICメモリカード（ROM）と呼びます。ROMとは、Read Only Memoryの略です。主にアプリケーションを提供するものとして利用されます。
読み書きが両方できるタイプをICメモリカード（SRAM）と呼びます。SRAMとは、Static Random Access Memoryの略です。ICメモリカード（SRAM）は、カード内に入っている電池で、データを保持しています。



ICメモリカードを使うときの注意点

ICメモリカードを使うときは、次のようなことに注意してください。

◆電池を入れる

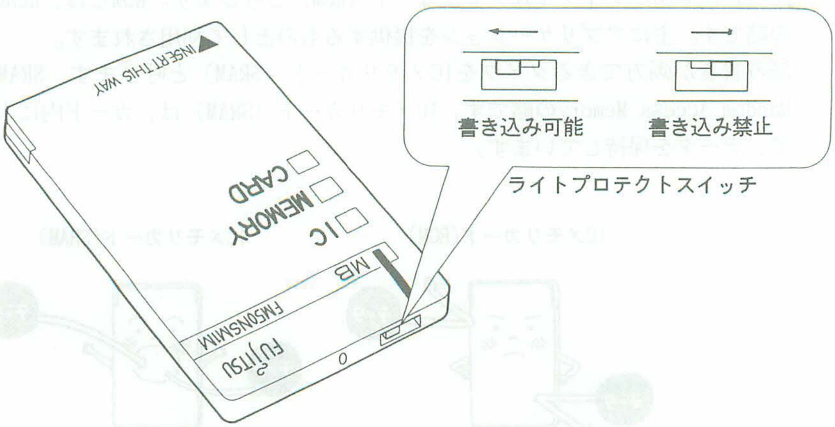
ICメモリカード(SRAM)は、電池の消耗を防ぐため、電池を取り外した状態で出荷しています。使うときは、最初に添付の電池を入れてください。その際、電池交換の日付を記入したシールをICメモリカードの裏面に貼っておくと電池交換の目安になり便利です。詳しくは、ICメモリカードに添付のマニュアルをご覧ください。

◆使う前に初期化する

ICメモリカードは、購入した直後に初期化という作業を行うと、使えるようになります。これは、フロッピィディスクなどと同じように、ICメモリカードの中をFM TOWNSで扱える形式に整える作業です。

◆ライトプロテクトスイッチを使う

うっかり誤って、大切な情報を消してしまわないように、大切な情報を変更したくないときは、書き込み禁止の状態にしておきましょう。書き込み禁止、書き込み可能を指定するには、ライトプロテクトスイッチを使います。



◆電池切れに注意！

ICメモリカード(SRAM)は、電池を使って情報を保持しているため、電池が切れると情報が消えてしまいます。電池が切れそうになったら、FM TOWNSの画面にメッセージが表示されますので、すぐ電池を交換してください。

なお、電池を交換するときは、ICメモリカード（SRAM）の内容をフロッピィディスクなどに複写してから行ってください。

また、電池交換の方法は、「FM TOWNS GUIDE」をご覧ください。

ICメモリカードを使う

ICメモリカードを使うには、次の2つの作業が必要です。

- ICメモリカードドライブを登録する
- ICメモリカードを初期化する

ICメモリカードドライブを登録する

ICメモリカードを使うためのドライブを登録します。

ICメモリカードは、ICメモリカードスロットに差し込んで使います。このために、フロッピィディスクを使うときと同じように、ICメモリカードスロットを、ドライブとして登録します。
ドライブを登録するには、［設定］グループアイテム内の［システム設定］を使います。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6.システムの設定をする」

ICメモリカードを初期化する

新しいICメモリカードを使う場合には、初期化という作業が必要です。初期化は、コマンドモードで行います。
ここでは、ICメモリカードを初期化する手順を説明します。

1 コマンドモードにしますので、（コマンドモード）を左クリックして選び、［ファイル］メニューから［実行／開く］を選びます。
「Q>」などのコマンドプロンプトが表示され、MS-DOSのコマンドが使える状態になります。

アドバイス

コマンドモードを実行するには、をダブルクリックする方法もあります。

2 ICメモリカードドライブを確認しますので、「¥EXE¥TICMFMT」と入力し、⏎キーを押します。
ICメモリカードが登録されているドライブが表示されます。

```
Q>¥EXE¥TICMFMT
  ICメモリカード  フォーマット  第×. ××版

  ICメモリカードはドライブHに登録されています.
```

3 ICメモリカードを初期化しますので、「¥EXE¥TICMFMT H: /S256 」と入力し⏎キーを押します。なお、入力しているコマンドは、ICメモリカード(SRAM)がドライブHに登録されていて、容量が256KBのときです。
ICメモリカードを初期化してよいかメッセージが表示されます。

```
Q>¥EXE¥TICMFMT H: /S256
ICメモリカード  フォーマット  第×. ××版

警告, ICメモリカードの全データが失われます！
よろしいですか <Y/N>? _
```

アドバイス

- ICメモリカードドライブをドライブH以外に登録しているときは、入力するコマンドの「H:」を登録されているドライブに入力し直してください。
- ICメモリカード(SRAM)の容量が256KB以外のときは、次のように入力します。
  128KB→/S128　512KB→/S512　1024KB→/S1024

4 初期化するICメモリカードをICメモリカードスロットにセットします。

5　「Y」と入力して、⏎キーを押します。

初期化が終わると、次のメッセージが表示されます。

```
Q>¥EXE¥TICMFMT H: /S256
ＩＣメモリカード　フォーマット　第×．××版

警告，ＩＣメモリカードの全データが失われます！
よろしいですか <Y/N>? Y

フォーマットが終了しました.
256000バイトの全ディスク空間です.
256000バイトのディスク空間が使用できます.
```

6　「TMENU」と入力して、⏎キーを押します。

TownsMENUに戻ります。

これで、ICメモリカードの初期化が終わりました。

3 FMTOWNSの環境設定

Townsシステムソフトウェアは、システムに関するいろいろな設定を自分の好きなように変えることができるようになっています。ここでは、どのようなことが設定できるのか説明します。

➡「環境設定のしかた」(P. 167)
環境設定のしかたには、FMＴＯＷＮＳ起動時の状態を設定する方法と、ある特定の機能を使うために一時的に機能を設定する方法があります。
ここでは、それぞれの設定でどのようなことができるのか、簡単に説明します。

➡「設定できる環境について」(P. 169)
どのようなシステムの状態が設定できるのか、具体的に説明します。

環境設定のしかた

FM TOWNSの環境を設定するには、次の方法があります。

- ●起動時のシステム環境を設定する
- ●一時的にシステム環境を変更する

起動時のシステム環境を設定する

FM TOWNSを起動したときのシステムの状態を設定します。
いつも使う機能は、FM TOWNSを起動するたびに設定するのでは大変です。［設定］グループアイテム内の「システム設定」で設定すると、それ以降FM TOWNSを起動したときには、同じ環境が設定されます。
なお、FM TOWNSをCD-ROMから起動しているときは、「情報ディスク」を作成する必要があります。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 6.システムの設定をする」

一時的にシステム環境を変更する

FM TOWNSを使っているとき、一時的にシステムの設定を変えることができます。一時的にシステム環境を変えるには、[FM TOWNS]メニューの［コントロールパネル］や［メニュー色設定］、［設定］グループアイテム内の各種アイテムを使います。

◆コントロールパネルでの設定

コントロールパネルを使うと、アプリケーションを動かしているときでも自由に設定を変えることができます。
➡「サイドワークの操作」(P.42)

◆メニュー色設定での設定

TownsMENUやTownsシステムソフトウェアのCD-ROMに収められているアプリケーションの画面の表示色は、自分の好みに合わせて変えることができます。
➡「サイドワークの操作」(P.42)

◆［設定］グループアイテム内の各種アイテムでの設定

［設定］グループアイテム内のアイテムを実行することで、機能を一時的に使えるようにしたり、使えなくします。
機能を使うときに機能を登録し、機能を使い終わったときやメモリ不足でアプリケーションが動かなくなったときに、機能を解除して使えるメモリを増やします。
設定できる機能は、次のとおりです。なお、ここで設定した内容は、FMＴＯＷＮＳの電源を切ると、無効になります。

●ハードコピー（カラー／モノクロ／ファイル／解除）
●サイドワーク（ON／OFF）
●タブレット（ON／OFF）
●フルカラー（ON／OFF）
●ビデオモード（ON／OFF）

➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」

アドバイス

現在、どのような機能が設定されているかは、［FMTOWNS］メニューの［ドライバリスト］で確認できます。

設定できる環境について

FMTOWNSでは、次のような環境を設定することができます。
なお、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMでの初期化状態を、設定項目の右に記述します。

● アプリケーション運用環境の設定
- コンソール／コンソールレスモードの設定 …… コンソールモード
- ハードコピーをとるための設定 …… なし
- サイドワーク機能を使うための設定 …… あり（標準値）
- アプリケーション間でデータをやり取りするための設定 …… あり（標準値）
- サウンドメッセージの設定 …… あり（標準値）
- 文字フォントの格納場所の設定 …… なし
- 文字入力の初期状態設定 …… 半角、英小文字

● 周辺機器を利用するための設定
- ICメモリカードを使うための設定 …… なし
- フルカラーカードを使うための設定 …… なし
- タブレットを使うための設定 …… なし
- 使用するプリンタ機種の設定 …… なし
- 市販のテレビやビデオにFMTOWNSの映像を出力するための設定 …… なし

● FMTOWNS本体とその他の利用環境の設定
- 自動的に表示を消したり、ディスプレイの電源を切るための設定 …… なし
- FMTOWNSのメニュー色の設定 …… 系列設定の青
- マウスの動きに関する設定 …… あり（標準値）
- キーボードに関する設定 …… あり（標準値）
- 音源の設定 …… あり（標準値）

ここでは、設定できる環境のそれぞれについて、どのような内容が設定できるのか、大まかに説明します。設定するときの具体的な操作方法については、「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」を参照してください。

アプリケーション運用環境の設定

アプリケーションを動かすときに、いろいろな環境を設定することができます。

◆コンソール／コンソールレスモードの設定

Townsシステムソフトウェアでは、FM TOWNS専用のアプリケーションの他に、MS-DOSのコマンドやアプリケーションを動かすことができます。これを“コンソール機能”といい、コンソール機能が使える状態をコンソールモードと呼びます。なお、MS-DOSのコマンドやアプリケーションを動かす方法には、TownsMENU上のアイテムに登録する方法と、コマンドモードで実行する方法があります。

これに対して、FM TOWNS専用のアプリケーションのみを動かすモードを、コンソールレスモードと呼びます。コンソールモードに比べて、FM TOWNS専用のアプリケーションを動かすときに使えるメモリが増やせます。

どちらのモードを使うかの設定は、システム起動時のみ行えます。

●ハードディスク運用：［ツール］グループアイテム内の［HDインストール］
●CD-ROM運用　　　　：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

➡「アプリケーション ディクショナリ 第4章 9.HDインストールを使う」

◆ハードコピーをとるための設定

画面の表示内容をプリンタ（カラー、モノクロ）に印刷したり、TIFFファイルに出力することができます。これを“ハードコピー機能”といいます。

ハードコピーをとるには、「モノクロハードコピー」「カラーハードコピー」「ハードコピー（ファイル）」の各機能を登録する必要があります。

ハードコピー機能の登録は、システム起動時と、起動後の両方で行えます。

●システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］
●システム起動後の変更：［設定］グループアイテム内の［モノクロハードコピー］
　［カラーハードコピー］［ハードコピー（ファイル）］
　［ハードコピー削除］

アドバイス

● 「カラーハードコピー」を24ドットのカラープリンタで使うと、約68KBメモリを使います。
● 「モノクロハードコピー」を24ドットのモノクロプリンタで使うと、約64KBメモリを使います。
● 「ハードコピー（ファイル）」を使うと、約28KBメモリを使います。

◆サイドワーク機能を使うための設定

Townsシステムソフトウェアには、TownsMENUやアプリケーションを使っているときでも呼び出して使うことができる便利なツール（コントロールパネル、メニュー色設定、電卓、ＣＤプレーヤー、住所録、予定表、ドライバリスト、スクリーンカッター、テキストエディタ、ファイル操作、単語登録）があります。これを“サイドワーク機能”といいます。

サイドワーク機能の設定は、システム起動時と、起動後の両方で行えます。

- システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］
- システム起動後の変更：［設定］グループアイテム内の［サイドワークON］
［サイドワークOFF］

アドバイス

- ［設定］グループアイテム内の［システム設定］で「サイドワーク領域」を指定すると、その数値＋12KB分のメモリを使います。初期状態では、180KB＋12KBで192KBのメモリを使います。
- 「スクリーンカッター」「テキストエディタ」「ファイル操作」を使うときは、［システム設定］で使用するアプリケーションに合わせて「サイドワーク領域」を指定し、「アプリケーション設定」を行ってください。

◆アプリケーション間でデータをやり取りするための設定（ポケット機能）

異なるアプリケーション間で、イメージやサウンド、ムービーなどの色々なデータをやり取りできます。これを“ポケット機能”といいます。ポケット機能を使うには、ポケット機能を登録したあと、各アプリケーションの［編集］メニューの中のメニューで操作します。メニューには、ポケットにデータを入れるための［ポケットイン］、ポケットからデータを取り出すための［ポケットアウト］を用意しています。

なお、アプリケーションによってはポケット機能に対応していないものもあります。

ポケット機能の設定は、システム起動時のみ行えます。

- システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

アドバイス

ポケット機能を使うと、［設定］グループアイテム内の［システム設定］で指定した「ポケット領域」分のメモリを使います。標準は４KBです。

◆サウンドメッセージの設定

操作が終わったときや間違った操作をしたら、音を鳴らして知らせることができます。これを“サウンドメッセージ機能”といいます。

この設定は、システム起動後、設定を変えたいときにいつでも行えます。

- システム起動後の変更：［FM TOWNS］メニューの［コントロールパネル］

アドバイス

●サウンドメッセージ機能で鳴らす音は、［設定］グループアイテムの［サウンドメッセージ］で変更できます。

●サウンドメッセージ機能を使うと、［設定］グループアイテム内の［サウンドメッセージ］で指定した分のメモリを使います。標準は16KBです。

◆文字フォントの格納場所の設定

文字フォントがある場所を指定します。ハードディスクや光磁気ディスクに文字フォントを複写したときに指定します。

この設定は、システム起動時のみ行えます。

●システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

◆文字入力の初期状態設定

システム起動直後のシフトモード（入力できる文字の種類）を指定します。

シフトモードは、キーを操作することで切り換えることができます。

●システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

周辺機器を利用するための設定

FMTOWNSで別売の周辺機器を使うための設定を行います。

◆ICメモリカードの設定

別売のICメモリカードを使うためのドライブを登録するかどうかを設定します。

この設定は、システム起動時のみ行えます。

●システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

◆フルカラーカードを使うための設定

別売のフルカラーカードを使うための設定です。

「イメージ表示」で扱うファイルがフルカラー（約1600万色）のとき、画面表示色をフルカラーで表示させることができます。また、フルカラーで画面を表示中に、「ハードコピー（ファイル）」を使うと、フルカラーのTIFFファイルに保存できます。フルカラー機能の設定は、システム起動時と、起動後の両方で行えます。

●システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

●システム起動後の設定：［設定］グループアイテム内の［フルカラーON］［フルカラーOFF］

アドバイス

フルカラー機能を使うと、16KBメモリを使います。

◆タブレットを使うための設定

別売のタブレットを使うための設定です。このタブレット機能を登録すると、タブレットでマウスカーソルを操作することができます。

タブレット機能の設定は、システム起動時と、起動後の両方で行えます。

- システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］
- システム起動後の変更：［設定］グループアイテム内の［タブレットON］［タブレットOFF］

アドバイス

タブレット機能を使うと、4KBメモリを使います。

◆使用するプリンタ機種の設定

FM TOWNSでイメージを印刷するとき、プリンタの機種名を設定します。

この設定は、システム起動時のみ設定できます。

- システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

アドバイス

プリンタを使ってテキスト文字を印刷するときは、［設定］メニューの［プリンタ設定］も行う必要があります。また、ESC/Pプリンタを使ってテキスト文字を印刷するときは、「プリンタ機種」でESC/Pプリンタを選択しておく必要があります。

◆市販のテレビやビデオにFM TOWNSの映像を出力するための設定

別売のビデオカードを使って、FM TOWNSの画面に表示している内容を市販のビデオ機器に出力するための設定です。これを“ビデオモード機能”といいます。

FM TOWNS用のディスプレイ以外のテレビに表示するときや、ビデオに録画するときに使います。ビデオモード機能の設定は、システム起動後、使いたいときに行えます。

- システム起動後の変更：［設定］グループアイテム内の［ビデオモードON］［ビデオモードOFF］

アドバイス

ビデオモード機能を使うと、12KBメモリを使います。

FM TOWNS本体とその他の利用環境の設定

FM TOWNS本体やマウス、キーボードなどに関する設定を行います。

◆自動的に画面の表示を消したり、ディスプレイの電源を切るための設定

FM TOWNSを操作しない時間が、一定時間経過したときに、画面の表示を消したりディスプレイの電源を切るための設定です。これを“スクリーンシャッター機能”といいます。

スクリーンシャッター機能の設定は、システム起動時のみ行えます。
● システム起動時の設定：［設定］グループアイテム内の［システム設定］

アドバイス

● スクリーンシャッター機能を使うと、約1KBメモリを使います。
● ディスプレイの電源を切るには、その機能をもつディスプレイが必要です。
ディスプレイの電源を切る設定は、FM TOWNS本体とディスプレイをCRTケーブルで直接接続したときのみ行えます。
● Townsシステムソフトウェアを経由しないで、FM TOWNSを直接制御して、画面に表示しているアプリケーションでの動作は保証できません。
● 画面を再表示するときに、表示内容がおかしくなることがあります。
そのときは、何回か CTRL キーを押しながら PF12 キーを押すと正しい表示内容が画面に表示されます。

◆FM TOWNSのメニュー色の設定 ➡「メニュー色設定」(P.49)

TownsMENUやTownsシステムソフトウェアのCD-ROMに収められているアプリケーションの画面の表示色は、自分の好みに合わせて変えることができます。
メニュー色の設定は、システムの起動後、設定を変えたいときにいつでも行えます。
● システム起動後の変更：[FM TOWNS]メニューの［メニュー色設定］

◆マウスの動きに関する設定 ➡「コントロールパネル」(P.44)

マウスの「移動スピード」「ダブルクリック間隔の設定」「左右ボタンの入れ替え」を設定できます。
マウスの設定は、システムの起動後、設定を変えたいときにいつでも行えます。
● システム起動後の変更：[FM TOWNS]メニューの［コントロールパネル］

◆キーボードに関する設定 ➡「コントロールパネル」(P.44)

親指シフトキーボード、またはJISキーボードの「キーリピート間隔」「キーリピート種別」「キー入力時のクリック音」を設定できます。
キーボードの設定は、システムの起動後、設定を変えたいときにいつでも行えます。
● システム起動後の変更：[FM TOWNS]メニューの［コントロールパネル］

◆音源の設定 ➡「コントロールパネル」(P.44)

FM TOWNS本体に内蔵している音源の設定をします。
「FM音源、PCM音源のオン／オフ」「各種音源のボリューム」を設定できます。
音源設定は、システムの起動後、設定を変えたいときにいつでも行えます。
● システム起動後の変更：[FM TOWNS]メニューの［コントロールパネル］

第4章

文字の入力方法



TownsMENUを使っているとき、またアプリケーションを使っているときに、文字を入力することがあります。ここでは、ソフトウェアキーボード、親指シフトキーボード、JISキーボードの使いかたと、変換の方法について説明します。

1 キーボード早見表

FMＴＯＷＮＳには、ソフトウェアキーボード、親指シフトキーボード、およびJISキーボードの３種類のキーボードがあります。ここでは、これらの入力の早見表を示します。使用するキーボードのところを読んでください。

Townsシステムソフトウェアのcd-ROMに入っている「キーボード入門」では、それぞれのキーボードの使いかたを説明しています。「キーボード入門」については、『FMＴＯＷＮＳスタートガイド』を参照してください。

➡「ソフトウェアキーボード」（P. 177）

画面に表示したソフトウェアキーボードを使った文字の入力方法についてまとめています。

➡「親指シフトキーボード」（P. 178）

FMＴＯＷＮＳに接続している親指シフトキーボードを使った文字の入力方法についてまとめています。

➡「JISキーボード」（P. 182）

FMＴＯＷＮＳに接続しているJISキーボードを使った文字の入力方法についてまとめています。

ソフトウェアキーボード

画面右上の　（ソフトウェアキーボード表示ボタン）を左クリックして、画面上に表示するキーボードです。別売のキーボードがなくても、文字が入力できます。入力にはマウスを使います。ソフトウェアキーボードには、ひらがな、カタカナを入力する「かな」のときと、英字を入力する「英字」の２種類があります。

シフトモード

シフトモードは、画面右下に「かな」のように表示され、キーボードから入力できる文字の種類を表します。「かな」モードのソフトウェアキーボードを表示したとき、シフトモードは「かな」に、「英字」モードのソフトウェアキーボードを表示したとき、シフトモードは「英小」になります。入力する文字に合わせて、［A］［あ］で切り換えてください。

シフトモード	入力できる文字	切り換えかた
かな	かな、カナ、漢字、記号	［あ］を左クリック
英小	英大文字、英小文字、記号	［A］を左クリック

全角文字と半角文字

シフトモードの左側に、「全」と表示されているときには全角文字が、何も表示されていないときには、半角文字が入力できます。「全」と「半」は、ソフトウェアキーボードの［半］を左クリックして切り換えます。

アドバイス

カタカナの半角文字を入力するときには、全角文字のひらがなを入力したあと、［無変換］を２回左クリックします。

辞書

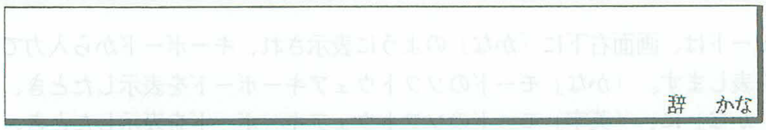
ひらがな、漢字を入力するには、かなを入力したあと［変換］、［無変換］を左クリックして漢字に変換します。シフトモードの左側に「辞」と表示されているときは、かなを漢字に変換するための「辞書」を使うことができます。

親指シフトキーボード

左右の親指キーを使って入力する方式のキーボードです。

シフトモード

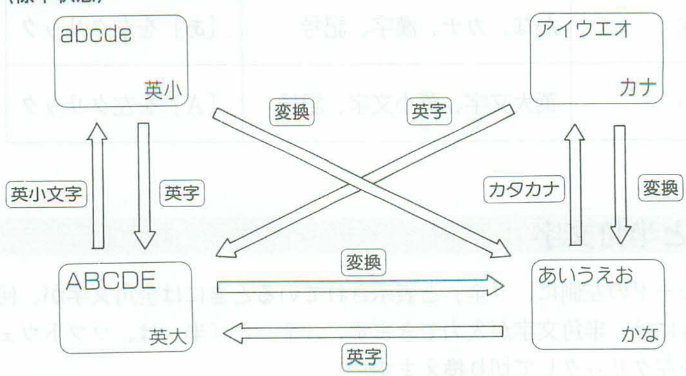
シフトモードは、画面右下に「かな」のように表示され、キーボードから入力できる文字の種類を表します。入力する文字に合わせて、切り換えてください。



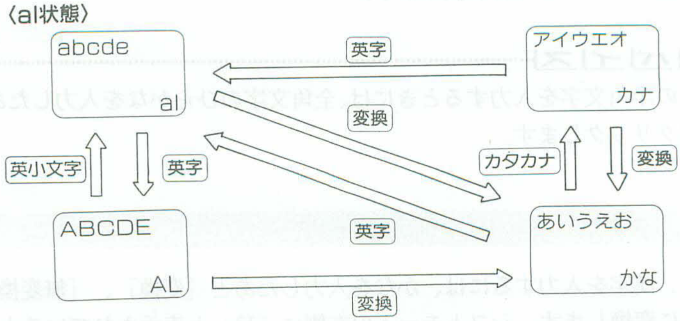
←シフトモード

シフトモードには、標準状態とal状態があります。al状態とは、「かな」のときに [英字] キーを押すと、常に「英小」になる状態です。
al状態にするには、標準状態で [CTRL] キーを押しながら [カタカナ英小文字] キーを押します。標準状態に戻すときは、もう一度 [CTRL] キーを押しながら [カタカナ英小文字] キーを押します。

〈標準状態〉



〈al状態〉



なお、各シフトモードで入力できる文字については、「親指シフト入力早見表」（P. 180）を参照してください。

全角文字と半角文字

シフトモードの左側に、「全」と表示されているときには全角文字が、何も表示されていないときには、半角文字が入力できます。「全」と「半」は、[半角/全角]キーを押して切り換えます。ただし、ひらがなと漢字は常に全角になります。

アドバイス

カナの半角文字は、かなを入力したあと、[無変換]キーを数回押して変換することもできます。

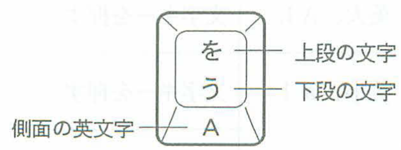
辞書

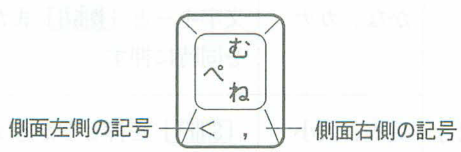
ひらがな、漢字を入力するには、かなを入力したあと[変換]キー、[無変換]キーを押して変換します。シフトモードの左側に「辞」と表示されているときは、かなを漢字に変換するための「辞書」を使うことができます。

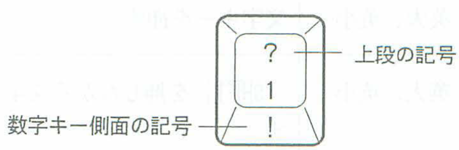
文字の入力

キーに表示される文字の位置、入力操作の早見表を示します。

◆文字の位置







◆親指シフト入力早見表

入力する文字の種類		シフトモード	操作
ひらがな カタカナ	下段の文字	かな、カナ	文字キーを押す
	上段の文字	かな、カナ	●右側の文字入力 文字キーと 親指右 を同時に押す ●左側の文字入力 文字キーと 親指左 を同時に押す
	濁音	かな、カナ	●右側の文字の濁音 文字キーと 親指左 を同時に押す ●左側の文字の濁音 文字キーと 親指右 を同時に押す
	半濁音	かな、カナ	ぱぴぷぺぽの半濁音が書かれている文字キーと 親指左 を同時に押す
	数字	全てのモード	数字キーを押す
英字	大文字	英大、ＡＬ	文字キーを押す
	小文字	英小、ａ１	文字キーを押す
記号	下段の記号	かな、カナ	文字キーを押す
	上段の記号	かな、カナ	文字キーと 親指右 または 親指左 を同時に押す
	側面左側の記号	英大、英小	SHIFT を押しながら文字キーを押す
	側面右側の記号	英大、英小	文字キーを押す
	数字キー 側面の記号	英大、英小	SHIFT を押しながら文字キーを押す

アドバイス

●親指シフトキーボードのキーには、「ぱ」「ぴ」「ぷ」「ぺ」「ぽ」の刻印があるものとないものがありますが、入力のしかたは同じです。また、刻印が変わっているものもありますが、機能は変わりません。



●半濁音は、［SHIFT］を押したまま、文字キーを押しても入力できます。
また、［SHIFT］を押したまま文字キーを押すと、「英大」で英小文字が、「英小」で英大文字が入力できます。

●文字の読みは、ローマ字で表して入力することもできます。
ローマ字で入力するときは、［CTRL］キーを押しながら［ローマ字］キーを押して、画面右下のシフトモードに「R」と表示させます。もとに戻すときは、もう一度［CTRL］キーを押しながら［ローマ字］キーを押します。



←シフトモード

●［設定］アイテムの［システム設定］を使うと、シフトモードの起動時の状態を設定することができます。

コラム

挿入モードと上書きモード

画面に文字を入力するときには、文字カーソルの位置に文字が挿入される“挿入モード”と、文字カーソルの位置に上書きされる“上書きモード”の２種類の状態があります。挿入モードのときは文字カーソルは「|」となり、上書きモードのときは「_」となります。挿入モードと上書きモードを切り換えるには、［挿入］キーを押します。

ＪＩＳキーボード

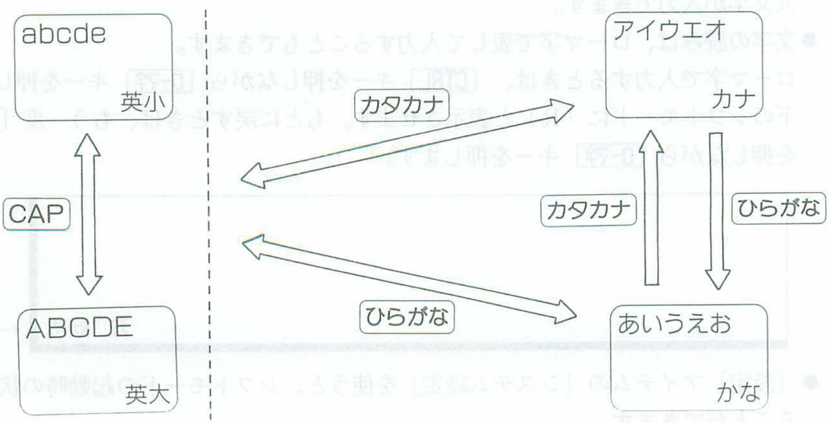
JIS（日本工業規格）で定められた配列になっているキーボードです。

シフトモード

シフトモードは、画面右下に「かな」のように表示され、キーボードから入力できる文字の種類を表します。入力する文字に合わせて、切り換えてください。



シフトモードの切り換え方は、以下のとおりです。



なお、各シフトモードで入力できる文字については、「JISかな入力早見表」（P. 183）を参照してください。

全角文字と半角文字

シフトモードの左側に、「全」と表示されているときには全角文字が、何も表示されていないときには、半角文字が入力できます。「全」と「半」は、[半角/全角] キーを押して切り換えます。ただし、ひらがなと漢字は常に全角になります。

アドバイス

カナの半角文字は、かなを入力したあと、[無変換] キーを数回押して変換することもできます。

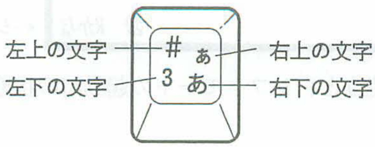
辞書

ひらがな、漢字を入力するには、かなを入力したあと［変換］キー、［無変換］キーを押して変換します。シフトモードの左側に「辞」と表示されているときは、かなを漢字に変換するための「辞書」を使うことができます。

文字の入力

キーに表示される文字の位置、入力操作の早見表を示します。

◆文字の位置

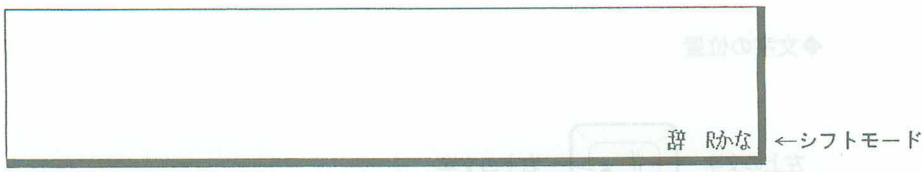


◆JISかな入力早見表

入力する文字の種類		シフトモード	操作
ひらがな カタカナ	右下の文字	かな、カナ	文字キーを押す
	右上の文字	かな、カナ	［SHIFT］を押しながら文字キーを押す
	濁音	かな、カナ	濁音にする文字に続けて［゛］を押す
	半濁音	かな、カナ	半濁音にする文字に続けて［゜］を押す
数字		英大、英小	文字キーを押す
英字	大文字	英大	文字キーを押す
	小文字	英小	文字キーを押す
記号	左下の文字	英大、英小	文字キーを押す
	左上の文字	英大、英小	［SHIFT］を押しながら文字キーを押す

アドバイス

- 「英大」「英小」は、[CAP] キーを押して、交互に切り換えることができます。また、[SHIFT] キーを押したまま文字キーを押すと、「英大」で英小文字が「英小」で英大文字が入力できます。
- 文字の読みは、ローマ字で表して入力することもできます。ローマ字で入力するときは、[CTRL] キーを押しながら [ローマ字] キーを押して、画面右下のシフトモードに「R」と表示させます。もとに戻すときは、もう一度 [CTRL] キーを押しながら [ローマ字] キーを押します。



- ［設定］アイテムの［システム設定］を使うと、シフトモードの起動時の状態を設定することができます。

コラム

挿入モードと上書きモード

画面に文字を入力するときには、文字カーソルの位置に文字が挿入される“挿入モード”と、文字カーソルの位置に上書きされる“上書きモード”の２種類の状態があります。挿入モードのときは文字カーソルは「|」となり、上書きモードのときは「＿」となります。挿入モードと上書きモードを切り換えるには、[挿入] キーを押します。

2 日本語の入力方法

Townsシステムソフトウェアには、日本語を入力するために、かな漢字変換機能があります。かな漢字変換機能とは、日本語を入力するときにその読みをひらがなで入力し、漢字かな混じりの文に変換する機能です。
ここでは、日本語のいろいろな入力方法について説明します。

アドバイス

かな漢字変換機能には、入力した読みを変換するための「辞書」が必要です。この「辞書」には、国語辞典などの辞書とはちょっと違って、かなと漢字の対応や、単語登録の内容、部首や画数で変換するための情報が書かれています。

単文節変換で入力する

文章を1文節ずつ変換する方法を単文節変換といいます。
ここでは、例として「福祉活動に参加する」という文の変換方法を説明します。
なお、操作手順はソフトウェアキーボードのものです。親指シフトキーボードまたはJISキーボードの操作は（　）内に記述します。

1 変換する文の最初の文節をひらがなで入力します。

ふくし

2 ［変換］を左クリックします（ 変換 キーを押します）。

副詞

3 目的の漢字がでなかったときは、正しく変換されるまで、さらに［変換］を左クリックします（ 変換 キーを押します）。

福祉

4 続けて次の文節の読みをひらがなで入力します。
前の文節の文字が確定します。

福祉かつどうに

5 ［変換］を左クリックします（ 変換 キーを押します）。

6 続けて次の文節をひらがなで入力して［変換］を左クリックします（ 変換 キーを押します）。

福祉活動に参加する

7 ［↵］を左クリックして（［実行］キーを押して）文字を確定します。

福祉活動に参加する｜

8 ソフトウェアキーボードの場合は、もう一度［↵］を左クリックして文字を画面に入力します。

アドバイス

● 入力を間違えたときは、次のように訂正します。
　［変換］を左クリックする（［変換］キーを押す）前なら、［←］［→］（カーソル移動キー）で、文字カーソルを訂正したい文字まで移動して入力し直します。
　［変換］を左クリックした（［変換］キーを押した）後なら、［取消］を左クリックした（［取消］キーを押した）後に、文字カーソルを訂正したい文字まで移動して入力し直します。

● 日本語には、「福祉」と「副詞」のように、読みかたが同じで意味が違う言葉（同音異義語）がたくさんあります。「辞書」では、同じ読みかたに対応する漢字が２つ以上ある場合は、最後に使った漢字から順番に表示されるようになっています。これを、「優先順位学習機能」といいます。

コラム

OAKについて

Townsシステムソフトウェアでは、かな漢字変換機能として、OAK(OASYSかな漢字変換機能)を組み込んでいます。

OAKは、弊社の日本語ワードプロセッサ『OASYS』の技術を活かして、より手軽で使いやすい日本語文字の入力方法を実現しています。これによりOASYSとほぼ同様の操作で日本語が入力できるようになっています。

複文節変換で入力する

複文節変換とは、複数の文節で構成されている文を一度に漢字かな混じり文に変換する機能のことです。

ここでは、複文節変換のしかた、文節ごとの訂正や文節の区切りの訂正のしかたについて、例をあげて説明します。文字入力はソフトウェアキーボード、親指シフトキーボードまたはJISキーボードのどれでもできます。

なお、操作手順はソフトウェアキーボードのものです。親指シフトキーボードまたはJISキーボードの操作は（　）内に記述します。

- 複文節変換のしかた
- 文節ごとに訂正する
- 文節の区切りを訂正する

複文節変換のしかた

複文節変換では、最大40文字までの読みを、まとめて漢字かな混じり文に変換します。ここでは例として、「見てきてください」という文を表示したいときの変換方法を説明します。

1. 変換する文の読みをひらがなで入力します。

   みてきてください

2. [変換] を左クリックします（ [変換] キーを押します）。

   見てきてください

3. [↵] を左クリックして（ [実行] キーを押して）文字を確定します。

   見てきてください|

4. ソフトウェアキーボードの場合は、もう一度 [↵] を左クリックして文字を画面に入力します。

アドバイス

親指シフトキーボードまたはJISキーボードでは、［CTRL］キーを押しながら［変換］キーを押すと、文節ごとに変換させることができます。例えば、「みてきてください」と入力して［変換］キーを押すと「見てきてください」と変換されますが、このあとに、［CTRL］キーを押しながら［変換］キーを押すたびに、「見て来てください」→「見て来て下さい」→「観てきてください」というような順序で、変換されていきます。これを「拡張変換」といいます。なお、優先順位の学習状態によって、変換される漢字が違ってきます。

文節ごとに訂正する

複文節変換で、文節の区切りは正しいけれど、語句の変換が正しくできなかったときは、文節ごとに訂正ができます。ここでは例として、「新しい時代感覚」という文を表示したいのに「新しい時代間隔」と表示されたときの訂正のしかたを説明します。

1 変換する文の読みをひらがなで入力して、［変換］を左クリックします（［変換］キーを押します）。

新しい時代間隔

2 目的の漢字が出なかったときは、［取消］を左クリックします（［取消］キーを押します）。
カーソルが文の先頭に移ります。

新しい時代間隔

3 ［TAB］を左クリックすると（［タブ］または［TAB］キーを押すと）、最初の文節が変換の対象（下線部）になります。

新しい時代間隔

4 さらに［TAB］を左クリックし（［タブ］または［TAB］キーを押し）、訂正したい文節を変換の対象（下線部）にします。

新しい時代間隔

5 ［変換］を左クリックし（ 変換 キーを押し）、目的の漢字を出します。

新しい時代感覚

前の文節に戻るときは［←］を左クリックしてください（ CTRL キーを押しながら タブ または TAB キーを押してください）。

文節の区切りを訂正する

複文節変換で、文節の区切りが正しくなかったときは、区切りを訂正しながら変換し直すことができます。ここでは例として「貴方走っていますか」という文を表示したいのに「貴方は知っていますか」と表示されたときの訂正のしかたを説明します。

1 変換する文の読みをひらがなで入力して、［変換］を左クリックします（ 変換 キーを押します）。

貴方は知っていますか

2 正しく変換されていないので、［取消］を左クリックします（ 取消 キーを押します）。

貴方は知っていますか

3 ［TAB］を左クリックし（ タブ または TAB キーを押し）、訂正したい文節を変換の対象（下線部）にします。

貴方は知っていますか

4 ［取消］を左クリックすると（ 取消 キーを押すと）、ひらがなに戻ります。

あなたは知っていますか

5 ［→］を左クリックして（ → キーを押して）新しく区切る文節を変換の対象（下線部）にします。

あなたは知っていますか

6 ［変換］を左クリックして（ 変換 キーを押して）、目的の漢字を出します。

貴方は知っていますか

7 残りの文節の訂正をします。［TAB］を左クリックし（ タブ または TAB キーを押し）、訂正したい文節を変換の対象（下線部）にします。ここでは2回左クリックします。

貴方はしっていますか

8 ［変換］を左クリックして（ 変換 キーを押して）、目的の漢字を出します。

貴方走っていますか

アドバイス

「辞書」には、文節の区切りを学習する機能「文節区切り学習」があります。これによって、複文節変換をしているときでも、同一の読みに対して、同じ変換の誤りを起こさないようになります。

よく使う単語を登録する

よく使う固有名詞や特定の単語および文章に、簡単な読みを付けて「辞書」に登録することができます。この機能を「単語登録」といいます。また、登録した単語を「辞書」から抹消する機能を「単語抹消」といいます。

なお、単語登録は、ソフトウェアキーボード、親指シフトキーボードまたはJISキーボードのどれでもできます。単語抹消は、親指シフトキーボードまたはJISキーボードで行えます。

- 単語を登録する
- 登録した単語を抹消する

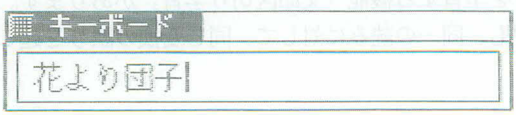
単語を登録する

ソフトウェアキーボードのときは、ソフトウェアキーボードの入力域に入力した文字を登録します。親指シフトキーボードまたはJISキーボードのときは、テキストエディタやサイドワークの単語登録などで画面上に入力した文字を登録します。

登録できる単語の文字数は、全角で40文字（サイドワークの単語登録では15文字）まで、読みの長さは12文字までです。

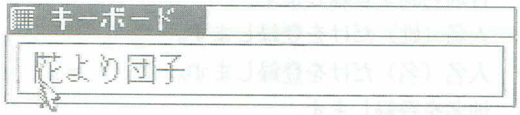
なお、ここでは、親指シフトキーボードまたはJISキーボードの操作は（ ）内に記述します。

1. 登録したい単語（または文章）をソフトウェアキーボードの入力域に入力します（画面上に入力します）。



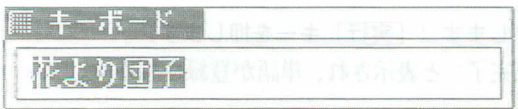
2. ソフトウェアキーボードで英数を表示しているときは、［あ］を左クリックして、かな文字を表示します。

3 文字上を左クリックするか、［←］を左クリックして（カーソル移動キーを押して）、文字カーソルを登録する文字の先頭に移動します。



4 ［単］を左クリックします（ 単語登録 キーを押します）。
画面左下に「単語登録　登録範囲指定」と表示されます。

5 ［→］を左クリックして（ → キーを押して）、登録する範囲を反転させます。
登録できる文字数は、全角で40文字、半角で80文字までです。



6 ↵ を左クリックします（ 実行 キーを押します）。
画面左下に「読み」と表示されます。

7 読みを入力します。

読み「はな■　　　　　　　　　　」

読みは、12文字まで入力できます。入力できる文字の種類は、ひらがな、英数字、ピリオド、カンマ、空白、＄、／、句読点です。ただし、読みの先頭の文字はひらがなにします。

8 ↵ を左クリックします（ 実行 キーを押します）。
画面の一番下に登録する単語の品詞一覧が表示されます。

品詞1■1:無接続　2:名詞　3:姓　4:名　5:地名　6:サ変名詞　7:形容動詞　8:副詞

品詞の指定内容は、以下のとおりです。

- 1:無接続 … 文章、または文節変換の必要がない単語を登録します。
- 2:名詞 … 普通名詞を登録します。
- 3:姓 … 人名（姓）だけを登録します。
- 4:名 … 人名（名）だけを登録します。
- 5:地名 … 地名を登録します。
- 6:サ変動詞 … 「～する」「～させる」など、サ変動詞に接続する名詞を登録します。
- 7:形容動詞 … 形容動詞の語幹部分を登録します。
- 8:副詞 … 「が」「は」などの助詞が付かなくても他の文節とつながる副詞を登録します。

9. 数字のボタンを左クリックして（数字キーを押して）、登録する単語の品詞番号を指定します。

10. [↵] を左クリックします（[実行] キーを押します）。
画面左下に「登録完了」と表示され、単語が登録されます。

登録した単語を抹消する

登録した単語が不要になったときは、親指シフトキーボードまたはJISキーボードを使って辞書の登録を抹消できます。

1. 登録した読みを入力します。

はな

2. [変換] キーを押して、登録した単語を表示します。

花より団子

3. [単語抹消] キーを押します。
画面左下に「抹消完了」と表示され、登録した単語が抹消されます。

いろいろな入力のしかた

漢字辞書機能を使って、部首や画数で漢字を入力したり、漢字コード表から区点コードを調べて漢字を入力したりできます。

- 部首で引いて入力する
- 画数で引いて入力する
- 区点コードで入力する
- その他の便利な変換方法

なお、操作手順はソフトウェアキーボードのものです。親指シフトキーボードまたはJISキーボードの操作は（　）内に記述します。

部首で引いて入力する

読みの分からない漢字を、部首名で引いて入力します。ここでは例として、「汗」と入力する方法を説明します。

確 認　画面右下のシフトモードに、「辞」と表示されている状態にします。表示されていないときは、親指シフトキーボードまたはJISキーボードの [かな漢字] キーを押します。

1 ［け］を左クリックして、続けて［゜］を左クリックします。
「部」が表示されます。

部

アドバイス

親指シフトキーボードのときは、[SHIFT] を押しながら、[け] を押します。
JISキーボードのときは、[け] [゜] と押します。
ローマ字入力のときは、[K] [W] [E] と押します。

2 部首名を入力します。「汗」の部首名は「さんずい」なので、「さんずい」と入力します。

➡「付録8　部首の読み」(P. 303)

部さんずい

3 ［漢辞］を左クリックします（ 漢字辞書 キーを押します）。
画面の一番下に、入力した部首の漢字が5文字ずつ表示されます。

1：氺 2：氷 3：汁 4：汀 5：氾

アドバイス
間違った部首名を入力して［漢辞］を左クリックして（ 漢字辞書 キーを押して）しまったときは、［取消］を左クリックして（ 取消 キーを押して）、部首名を入力し直します。

4 該当する漢字が見当たらないときは、［変換］を左クリックして（ 変換 キーを押して）次の5つの候補を表示させます。

1：氷 2：汚 3：汗 4：江 5：汐

アドバイス
［無変換］を左クリックすると（ 無変換 キーを押すと）、［変換］（ 変換 キー）とは逆の順序で候補が表示されます。
候補に「（部）」が表示されたときは、その部首を持つ漢字がすべて表示されたことを示します。

5 該当する漢字に対応する数字を左クリックします（数字キーを押します）。
「部」の位置に、「汗」が表示されます。

汗

画数で引いて入力する

読みの分からない漢字を、画数で引いて入力します。ここでは例として、「煎」と入力する方法を説明します。

確認 画面右下のシフトモードに、「辞」と表示されている状態にします。表示されていないときは、親指シフトキーボードまたはJISキーボードの かな漢字 キーを押します。

1 ［か］を左クリックして、続けて［°］を左クリックします。
「画」が表示されます。

画

アドバイス

親指シフトキーボードのときは、[SHIFT] を押しながら、[か] を押します。
JISキーボードのときは、[か] [°] と押します。
ローマ字入力のときは、[K] [W] [A] と押します。

2 画数を入力します。「煎」は13画なので、［1］と［3］を続けて左クリックします（「13」と入力します）。

画13

3 ［漢辞］を左クリックします（[漢字辞書] キーを押します）。
入力した画数の漢字が5文字ずつ表示されます。

1：亂　2：棄　3：亶　4：僅　5：禽

アドバイス

間違った画数を入力して［漢辞］を左クリックして（[漢字辞書] キーを押して）しまったときは、［取消］を左クリックして（[取消] キーを押して）、画数を入力し直します。

4 該当する漢字が見当たらないときは、［変換］を左クリックして（[変換] キーを押して）次の候補を表示させます。該当する漢字が表示されるまでくり返します。

1：煙　2：照　3：煎　4：煤　5：煩

アドバイス

［無変換］を左クリックすると（[無変換] キーを押すと）、［変換］（[変換] キー）とは逆の順序で候補が表示されます。
候補に「（画）」が表示されたときは、その画数の漢字がすべて表示されたことを示します。

5 該当する漢字に対応する数字を左クリックします（数字キーを押します）。
「画」の位置に、「煎」が表示されます。

煎

区点コードで入力する

読みの分からない漢字や記号は、区点コードで入力できます。ここでは例として、「亜」と入力する方法を説明します。

確 認 画面右下のシフトモードに、「辞」と表示されている状態にします。表示されていないときは、親指シフトキーボードまたはJISキーボードの [かな漢字] キーを押します。

1 ［く］を左クリックし、続けて［゜］を左クリックします。
「区」が表示されます。

区

アドバイス

親指シフトキーボードのときは、[SHIFT] を押しながら、[く] を押します。
JISキーボードのときは、[く] [゜] と押します。
ローマ字入力のときは、[K] [W] [U] と押します。

2 区点コードを入力します。「亜」の区点コードは「1601」なので、［1］、［6］、［0］、［1］の順に左クリックします（「1601」と入力します）。
➡「付録10 漢字コード表」(P. 309)

区1601

3 ［漢辞］を左クリックします（[漢字辞書] キーを押します）。
「区」の位置に「亜」が表示されます。

その他の便利な変換方法

キーボードにない文字や記号を入力する方法として、次のようなものがあります。

◆ギリシア文字の入力

「あるふぁ」と入力して［変換］を左クリックすると（［変換］キーを押すと）、「Α」や「α」と変換されます。

➡「付録6　記号とギリシア文字の読み」(P.300)

◆記号の入力

「ほし」と入力して［変換］を左クリックすると（［変換］キーを押すと）、「★」や「☆」と変換されます。

◆「いっぱんきごう」と入力して［漢辞］を左クリックすると（［漢字辞書］キーを押すと）、画面の左下に5文字ずつ記号が表示されます。

目的の記号が表示されるまで、［変換］を左クリックして（［変換］キーを押して）目的の記号の番号を左クリックすると（数字キーを押すと）、その記号が入力されます。

➡「付録7　漢字辞書を使って入力する記号の読み」(P.302)

コラム

辞書ドライブの変更について

Townsシステムソフトウェアをハードディスクや光磁気ディスクでお使いの方は、別売の「日本語MS-DOS®V3.1（拡張機能）」に入っているOAKを組み込むことができます。

このOAKを組み込むことにより、［CTRL］キーを押しながら［かな漢字］キーを押すと、「辞書」のあるドライブを変更（辞書ドライブの変更）することができます。

ただし、FMTOWNSを通常の状態で使用するときは、この設定は無効です。

外字を入力する

「外字編集」で作成した外字を呼び出して入力できます。ここでは例として、外字登録であらかじめ登録してある「◇」を入力する方法を説明します。

なお、操作手順はソフトウェアキーボードのものです。親指シフトキーボードまたはJISキーボードの操作は（　）内に記述します。

確 認　作成した外字ファイルは、［設定］メニューの［外字管理］を使って、あらかじめ FM TOWNSに登録しておく必要があります。

➡「アプリケーション ディクショナリ 第4章 ツール」
➡「外字を登録／削除する」(P. 137)

1 ［と］、［う］、［ろ］、［く］の順に左クリックします（「とうろく」と入力します）。

とうろく

2 ［漢辞］を左クリックします（漢字辞書 キーを押します）。
画面の一番下に、漢字領域に登録されている文字が5字ずつ表示されます。

1：⊡　2：▨　3：▨　4：▨　5：▨

3 該当する外字が見当たらないときは、［変換］を左クリックして（変換 キーを押して）、次の候補を表示させます。

1：⊠　2：○　3：◇　4：▶　5：■

アドバイス

［無変換］を左クリックすると（無変換 キーを押すと）、［変換］（変換 キー）とは逆の順序で候補が表示されます。
候補に「（と）」が表示されたときは、登録されている外字がすべて表示されたことを示します。

4 該当する漢字に対応する数字を左クリックします（数字キーを押します）。
入力した読みの先頭の位置に、外字が表示されます。



アドバイス

間違った外字を入力してしまったときは、［取消］を左クリックして（ 取消 キーを押して）、再度候補の中から選んでください。
外字は、区点コードを使って入力することもできます。外字に対応する区点コードは、8501～8594、8601～8694となります。
作成した外字の区点コードは［ツール］アイテムの［外字編集］で確認してください。

第5章

Townsデータライブラリ



Townsシステムソフトウェアには、FM TOWNSで利用できるデータを集めたTownsデータライブラリが入っています。ここではTownsデータライブラリのデータを画面上で紹介している「データ紹介」の見かたや、各データの内容やファイル名の一覧を記載しています。

1 「データ紹介」の見かた

Townsシステムソフトウェアの CD-ROMには、FM TOWNSのアプリケーションで利用できるTownsデータライブラリが入っています。
このTownsデータライブラリに入っているデータを紹介するソフトウェア、「データ紹介」の見かたを説明します。

「データ紹介」について

「データ紹介」は、Townsデータライブラリに入っているデータを紹介するアプリケーションです。ここでは、Townsデータライブラリについて簡単に紹介したあと、「データ紹介」の起動と終了のしかたを説明します。

- Townsデータライブラリはデータの宝庫
- 「データ紹介」を起動する
- メインメニューについて
- 「データ紹介」を終了する

Townsデータライブラリはデータの宝庫

Townsデータライブラリは、音楽や音声、イラストや写真など、FM ＴＯＷＮＳで利用できるいろいろなデータを集めたデータ集です。

TownsGEARをはじめとする、いろいろなアプリケーションで利用できます。

Townsデータライブラリには、次のようなデータが入っています。

サウンド関連のデータ	音色データ(FM/PCM) Gear音楽ユニット用データ MIDI音源カード用演奏データ 効果音・音声メッセージ
イメージ関連のデータ	Gearイメージフレーム用データ ポストカード用イラスト ディジタイズ写真 アイコン タイルパターン 文字フォント

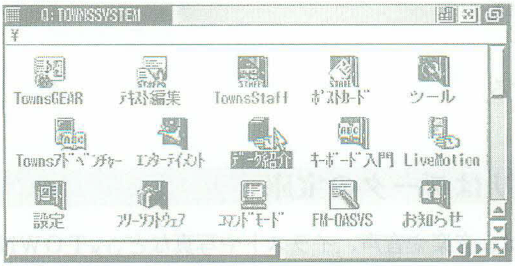
「2.データ集」では、各データの簡単な使いかたと、具体的なデータの内容やファイル名の一覧を掲載しています。

「データ紹介」を起動する

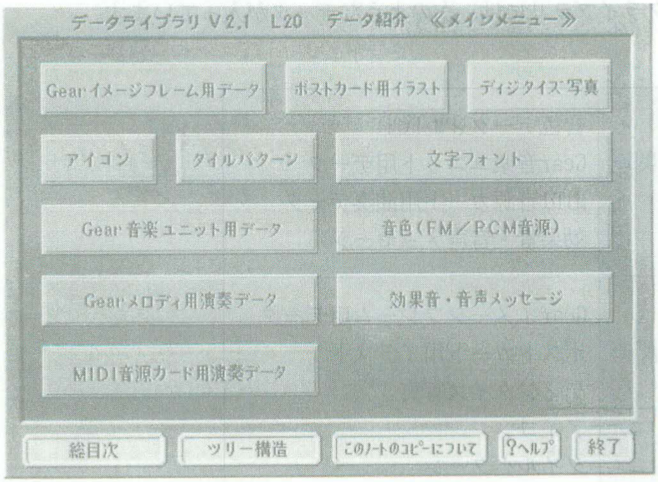
「データ紹介」を起動して、メインメニューを表示します。

1 TownsシステムソフトウェアのCD-ROMを使って、FM TOWNSを起動します。

2 ［データ紹介］アイテムを実行します。



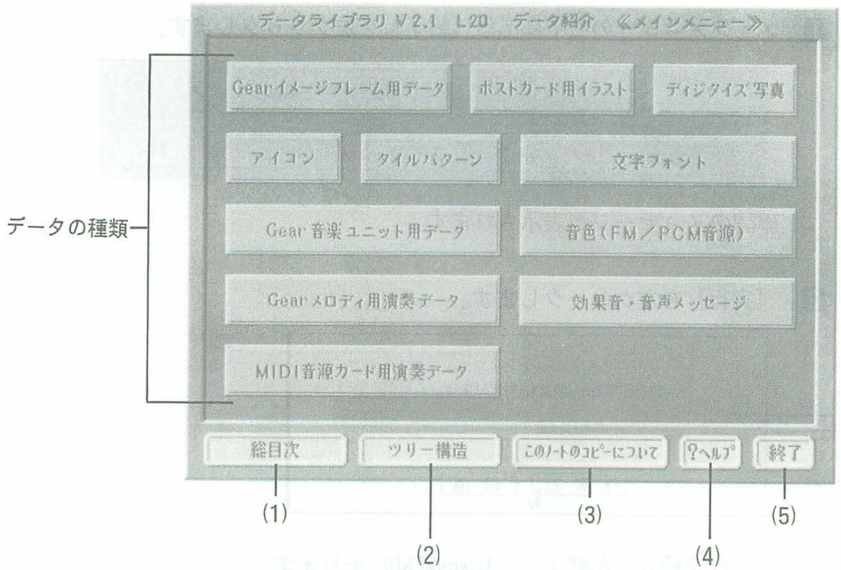
3 「データ紹介」の画面になります。



この画面を「メインメニュー」といいます。

メインメニューについて

メインメニューには、各データの項目の他に、「総目次」「ツリー構造」「このノートのコピーについて」「？ヘルプ」などのボタンがあります。



(1) ［総目次］

総目次が表示されます。総目次では、データの種類の一覧から表示したい（聴きたい）データを選ぶことができます。

➡「総目次を表示する」（P. 216）

(2) ［ツリー構造］

Townsデータライブラリのディレクトリ構造が表示されます。

➡「ツリー構造を表示する」（P. 215）

(3) ［このノートのコピーについて］

Townsシステムソフトウェアに入っている「データ紹介」を、他のハードディスクにコピー（複写）するときの注意点が表示されます。

(4) ［ヘルプ］

「データ紹介」の簡単な説明が表示されます。

(5) ［終了］

「データ紹介」を終了して、TownsMENUに戻ります。

「データ紹介」を終了する

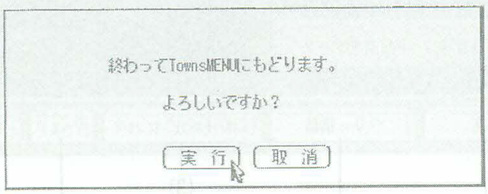
「データ紹介」を使ってデータを見たり、聴いたりしたあとは、「データ紹介」を終了します。

1 メインメニューの右下にある［終了］を左クリックします。



確認のメッセージが表示されます。

2 ［実行］を左クリックします。



「データ紹介」が終了し、TownsMENUに戻ります。

データを見る／聴く

それでは、データを見たり、聴いたりする方法を説明しましょう。

「データ紹介」を使ってデータを見たり、聴いたりする方法は、データの種類によって多少の違いがあります。

ここでは、データの見かた、聴きかたを説明します。

- サウンドデータ関連のとき
- イメージデータ関連のとき（1）
- イメージデータ関連のとき（2）
- ツリー構造を表示する
- 総目次を表示する

サウンドデータ関連のとき

次のデータを聴くときには、この方法を使います。

音色データ（FM/PCM）	Gear用音楽ユニットデータ
効果音・音声メッセージ	MIDI音源カード用演奏データ

メインメニューから選ぶと、サブインデックスが表示されます。

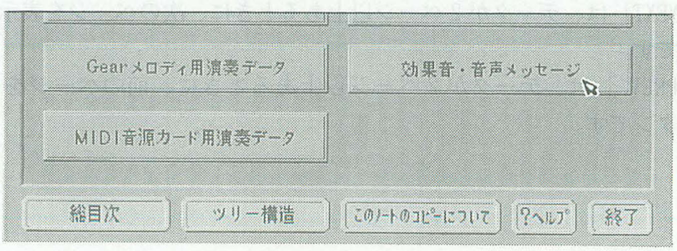
サブインデックスというのは、メインメニューから選んだ各項目を、さらに種類に分けたものです。

このサブインデックスからデータの種類を選ぶと、ファイル名の一覧が表示されます。

ファイル名の一覧からデータを選ぶことで、そのデータを聴くことができます。音色データ（FM/PCM）の場合には、音色名の一覧が表示されます。

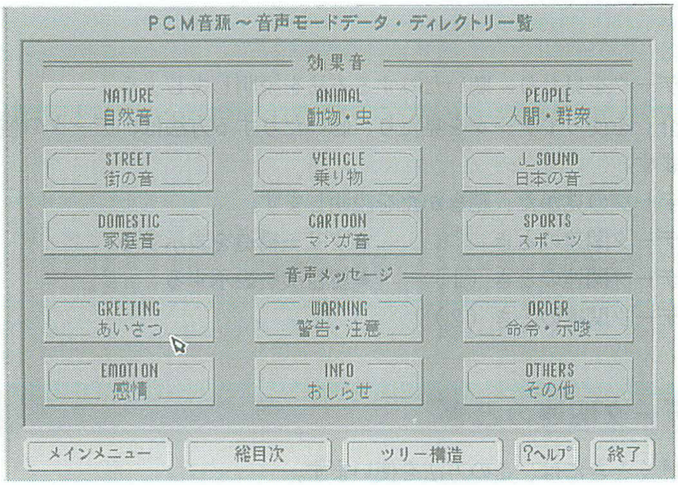
音声メッセージを例に、操作のしかたを説明します。

1 メインメニューで「効果音・音声メッセージ」を選びます。

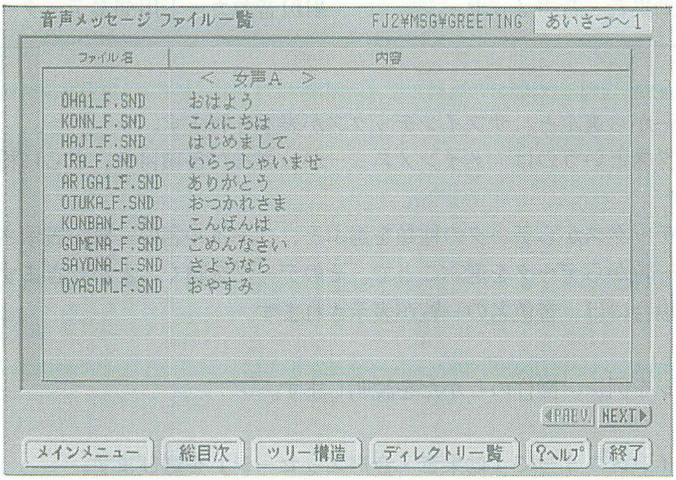


サブインデックスが表示されます。

2 サブインデックスから種類を選びます。



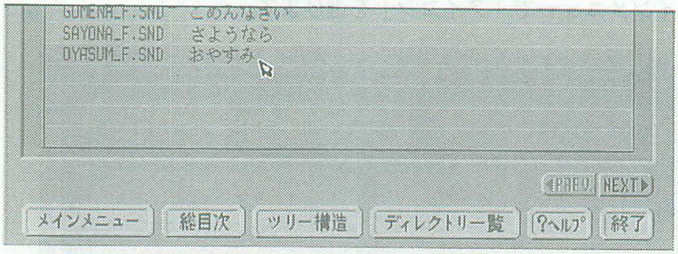
ファイル名の一覧が表示されます。



［NEXT］は、データが２ページ以上あるときに、次のページを表示するためのボタンです。

［PREV.］は、データが２ページ以上あるときに、前のページを表示するためのボタンです。

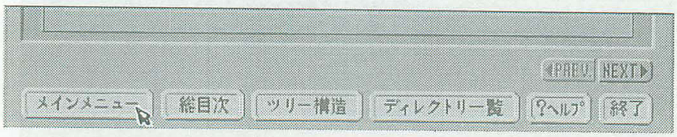
3 ファイル名の一覧から聴きたい音声の「内容」の部分を選ぶと、その音声を聴くことができます。



アドバイス

- 音楽演奏で曲を聴いているときに、途中で止めるときには［音楽ストップ］を左クリックします。
- メモリが2MB以下のFM TOWNSの場合や、残りのメモリが不足しているときには、一部の効果音のデータを聴くことはできません。
- FM音源およびPCM音源のデータは、音色データの一覧から選んでも、聴くことはできません。

4 データを聴き終わったら、［メインメニュー］を左クリックします。



メインメニューに戻ります。

イメージデータ関連のとき（１）

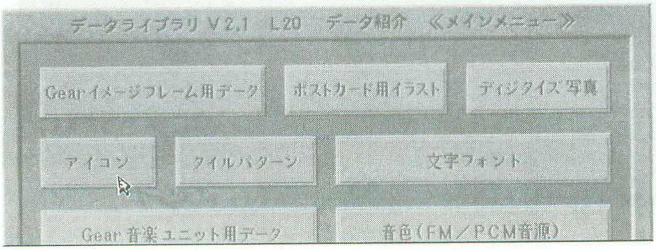
次のデータを見るときには、この方法を使います。

アイコン	タイルパターン	文字フォント

メインメニューから選ぶと、ファイル名の一覧が表示されます。
このファイル名の一覧からデータを選ぶことで、そのデータを表示することができます（文字フォントのときには、データの表示はしません）。

アイコンを例に、操作のしかたを説明します。

1 メインメニューで「アイコン」を選びます。



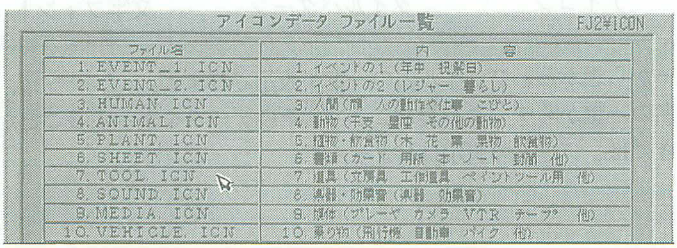
ファイル名の一覧が表示されます。



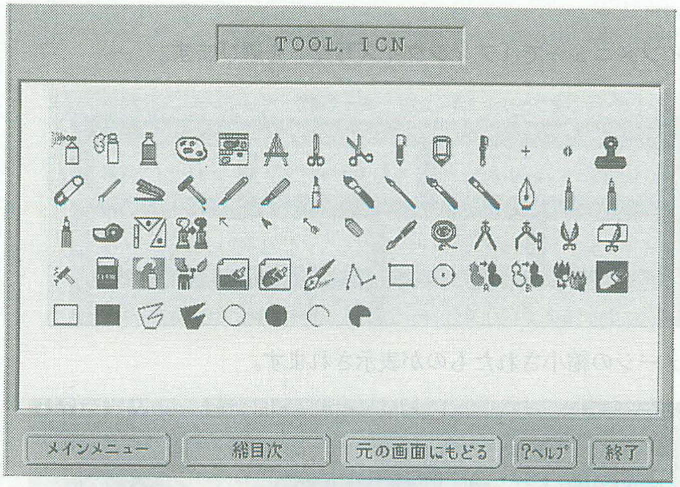
アドバイス

データが2ページ以上あるときには、［NEXT］と［PREV.］を使ってページをめくります。

2 ファイル名の一覧から表示したいアイコンを選びます。



選んだデータが表示されます。



［元の画面にもどる］を左クリックすると、ファイル名の一覧に戻ります。

アドバイス

- 文字フォントの場合には、データは表示されません。
- タイルパターンの場合には、データが全画面に表示されます。左クリックすると、元の画面に戻ります。

3 データを見終わったら、［メインメニュー］を左クリックします。



メインメニューに戻ります。

イメージデータ関連のとき（2）

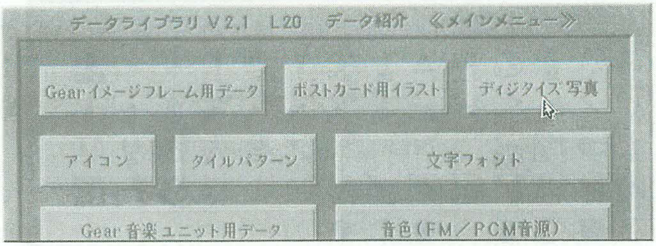
次のデータを見るときには、この方法を使います。

Gearイメージフレーム用データ	ポストカード用イラスト	ディジタイズ写真

メインメニューから選ぶと、イラストの縮小されたものが表示されます。
ここからデータを選ぶことで、そのデータを画面全体に表示することができます。

ディジタイズ写真を例に、操作のしかたを説明します。

1 メインメニューで「ディジタイズ写真」を選びます。



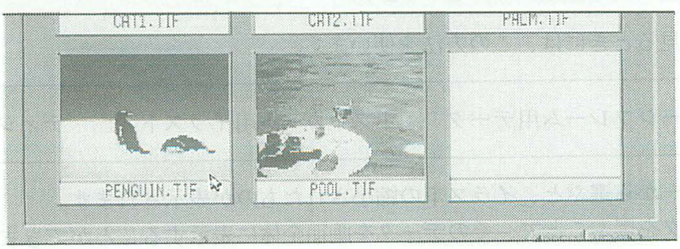
イメージの縮小されたものが表示されます。



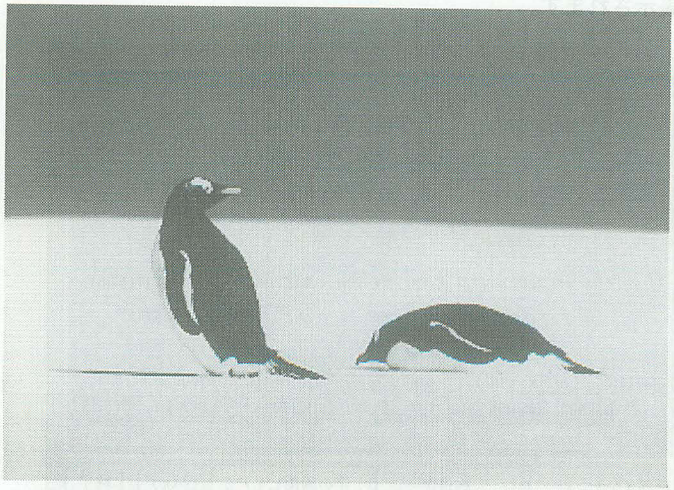
アドバイス

データが2ページ以上あるときには、［NEXT］と［PREV.］を使ってページをめくります。

2 イメージの縮小されたものから、表示したいイメージを選びます。



選んだデータが表示されます。



3 全画面にイラストが表示されているときに、絵の上で左クリックすると、縮小されたイラストの表示に戻ります。

4 データを見終わったら、［メインメニュー］を左クリックします。



メインメニューに戻ります。

ツリー構造を表示する

ツリー構造は、Townsデータライブラリのデータが、どのようなディレクトリ構造になっているかをツリー形式で表したものです。
メインメニューやファイル一覧にある［ツリー構造］を使います。

1 メインメニューで［ツリー構造］を左クリックします。



ＦＪ２ディレクトリ（Townsデータライブラリ）のツリー構造が表示されます。

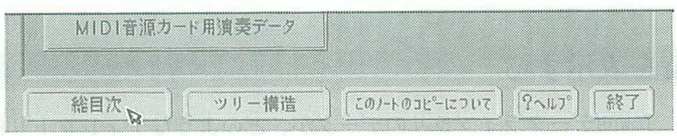
2 ディレクトリを左クリックすると、サブインデックス(P.210)や、ファイルの一覧が表示されます。



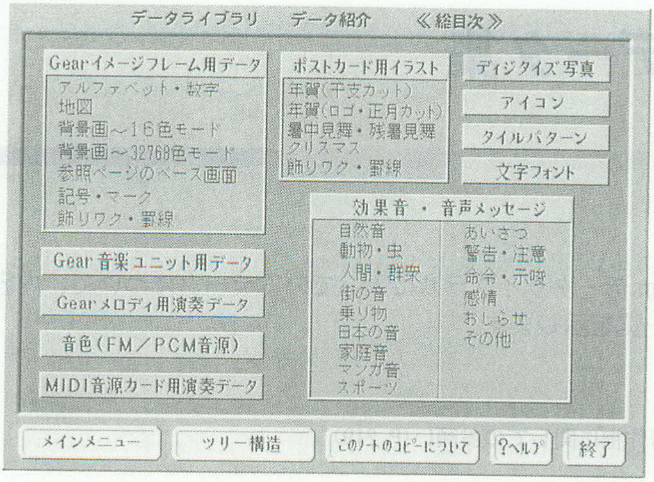
総目次を表示する

総目次は、Townsデータライブラリの、すべてのディレクトリを一度に画面に表示したものです。メインメニューと、メインメニューから各項目を選んだときに表示される「サブインデックス」を合わせたものだと思ってください。

1 メインメニューから［総目次］を左クリックします。



総目次が表示されます。



ここからデータの項目を選ぶことで、データを見たり、聴いたりすることができます。

ここから先の基本的な操作は、メインメニューからデータの項目を選んだときと同じです。

➡「データを見る／聴く」(P.209)

アドバイス

- ［メインメニュー］を左クリックすると、メインメニューに戻ります。
- ［ツリー構造］を左クリックすると、ツリー構造が表示されます。

➡「ツリー構造を表示する」(P.215)

コラム

「データ紹介」は「TownsGEAR」で作られている!?

ここで使いかたを紹介した「データ紹介」というアプリケーションは、実はTownsシステムソフトウェアに入っている「TownsGEAR」で作られています。

TownsGEARは、難しいプログラムの知識を持っていない人でも、簡単にアプリケーションを作ることができる一種のプログラミングツールです。

TownsGEARでは、TownsGEARを使って作ったアプリケーションのことを「ノート」と呼んでいます。つまり、この「データ紹介」も1つのノートなのです。

TownsGEARを使って、このノートの内容を見てみたい人、手直ししたい人は、CD-ROMに入っているノート（¥FJ2¥NOTE 以下のすべて）を別のハードディスクにコピー(複写)してください。

メインメニューと総目次にある「このノートのコピーについて」には、このノートをコピーするときの注意点について書いてあります。

2 データ集

Townsデータライブラリに入っているデータについて、内容やファイル名の一覧を示します。

『ディクショナリをお読みになる前に』

著作権に関してのお願い

GEARイメージフレーム用データ／ポストカード用イラスト／タイルパターン／アイコン／文字フォント

GEARイメージフレーム用データ／ポストカード用イラスト／タイルパターン／アイコン／文字フォントの各データに関しては、以下の様な著作権に関する制約があります。ご注意ください。

◆著作権の所在

区分	ディレクトリ	内　容	著作権の所在
A	¥IMG_PST	¥IMG_PST 以下のポストカード用イラストデータ ※山下秀樹イラスト集です。	©山下秀樹／㈱誠文堂新光社1990
	¥IMG_TG¥MAP	¥IMG_TG以下のGEARイメージフレーム用データのうち、¥MAP以下の地図のデータ	このデータの版権は、㈱みくに出版が所有しています。
B	※上記以外のGEARイメージフレーム用データ／タイルパターン／アイコン／文字フォントのデータに関しては、㈱富士通パソコンシステムズおよび富士通㈱が著作権を所有しています。		

◆使用上の注意

1．TIFF形式のイラスト、イメージデータ

自由にご使用いただける場合	●個人目的の使用 ●学校だより、社内報、ダイレクトメール、POP、各種挨拶状などそれ自体が本来無償で頒布されるものへの使用
別途、許可が必要となる場合	●イラストそのものを商品とする出版物への使用 ●雑誌、書籍などそれ自体が本来有償で頒布されるもの ●営利目的で使用される教材への使用 ●有償無償にかかわらず頒布を目的とするアプリケーションやプログラムでの使用（区分Ｂに関しては有償の場合のみ許可が必要です。） ●その他、営利目的での使用

2．タイルパターン、アイコン、文字フォント

自由にご使用いただける場合	●個人目的の使用 ●本来無償で頒布されるものへの使用（ただし、文字フォントは24ドットの場合のみ）
別途、許可が必要となる場合	●24ドット以外の文字フォントを使用する場合 ●タイルパターン、アイコン、文字フォントの各データ集全部または一部を、他のデータ集として再販する場合 ●営利目的で使用される教材への使用 ●有償で頒布を目的とするアプリケーションやプログラムへの使用 ●その他、営利目的での使用

ディジタイズ写真

◆著作権の所在

ディレクトリ	内　　容	著作権の所在
¥PHOTO	CAT1.TIF CAT2.TIF PALM.TIF	©㈱ＫＥＹＰＨＯＴＯＳ 1989
	PENGUIN.TIF POOL.TIF	©中村庸夫 1989

◆使用上の注意

自由にご使用いただける場合	●個人目的の利用
別途、許可が必要となる場合	●写真そのものを商品とする出版物への使用 ●有償無償にかかわらず頒布、掲示を目的としたアプリケーションプログラム、雑誌、書籍、学校だより、社内報、ダイレクトメール、POPなどでの使用 ●営利目的で使用される教材への使用 ●その他、個人目的以外での使用

音関係のデータ

音色、内蔵音源演奏、MIDI音源ｶｰﾄﾞ演奏、効果音、音声メッセージの以上5項目のサウンドデータに関しては、次のような著作権に関する制約があります。ご注意ください。

注意

メモリが2MBのFM TOWNSでは、聴くことのできないデータがあります。

◆著作権の所在

ﾃﾞｨﾚｸﾄﾘ	内　容	著作権の所在
¥TONE	¥TONE以下のFM音色／PCM音源音色	ﾐｭｰｼﾞｶﾙﾌﾟﾗﾝ　1989
¥EUP	¥EUP以下の内蔵音源用音楽～ﾎｰﾑｸﾗｼｯｸ ¥EUP以下の内蔵音源用音楽～ﾕｰﾃｨﾘﾃｨｰ	Ⓟ富士通ﾊﾟｿｺﾝｼｽﾃﾑｽﾞ 1990, 1991 Ⓟ&©富士通ﾊﾟｿｺﾝｼｽﾃﾑｽﾞ 1990, 1991
¥EUP_GS	¥EUP_GS以下のMIDI音源用音楽	Ⓟ&©TOMO MUSIC INC. 1991
¥SE	¥SE以下の効果音	ⓅＮＨＫｻｰﾋﾞｽｾﾝﾀｰ　1989
¥MSG	¥MSG以下の音声メッセージ	©青二プロ　1989 Ⓟﾐｭｰｼﾞｶﾙﾌﾟﾗﾝ／富士通ﾊﾟｿｺﾝｼｽﾃﾑｽﾞ／富士通　1989

◆使用上の注意

自由にご使用いただける場合	●個人目的の使用 ●本来無償で頒布されるものへの使用（音色、内蔵音源演奏、MIDI音源ｶｰﾄﾞ演奏、音声メッセージの各ﾃﾞｰﾀにあてはまります。）
別途、許可が必要となる場合	●有償無償にかかわらず頒布を目的とするアプリケーション・プログラムへの使用（内蔵音源演奏、MIDI音源カード演奏、音声メッセージの各データに関しては、有償の場合のみ許可が必要です。） ●入場料等を徴収する公衆向け演劇、演奏会への使用 ●その他個人目的以外での使用 ※TONE以下のFM／PCM音色データに関しては、このような制限はありません。

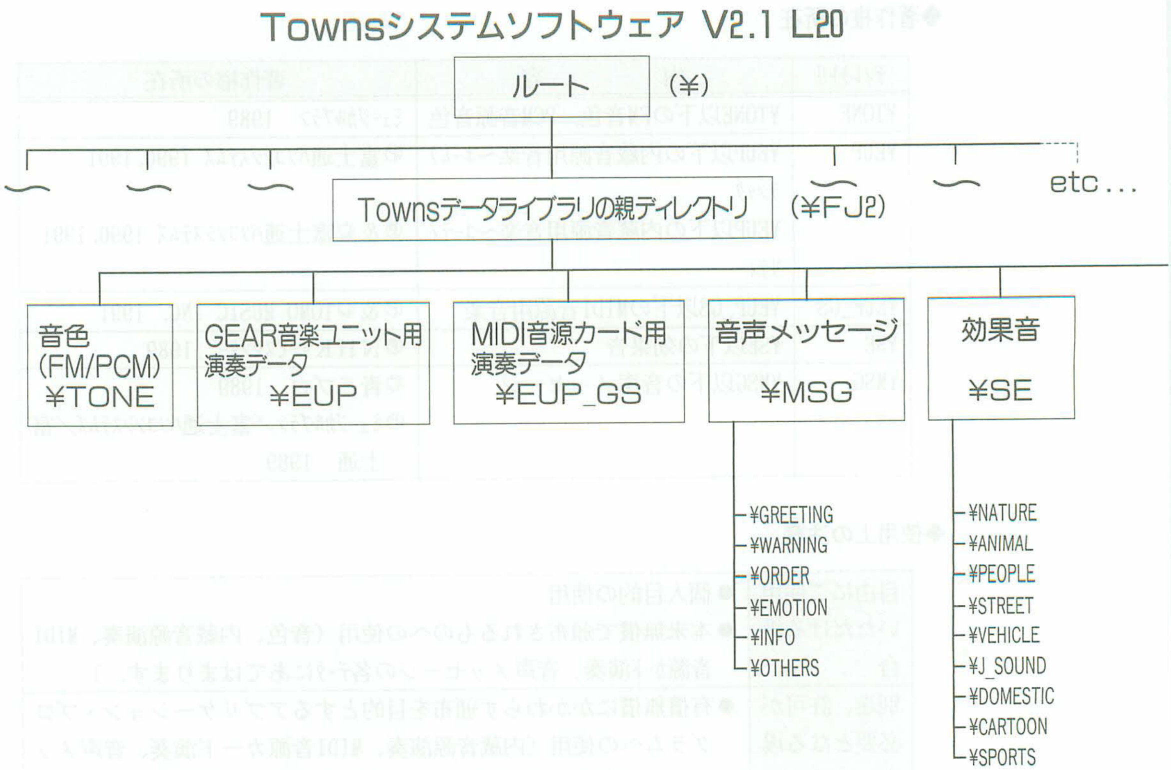
問い合わせ先

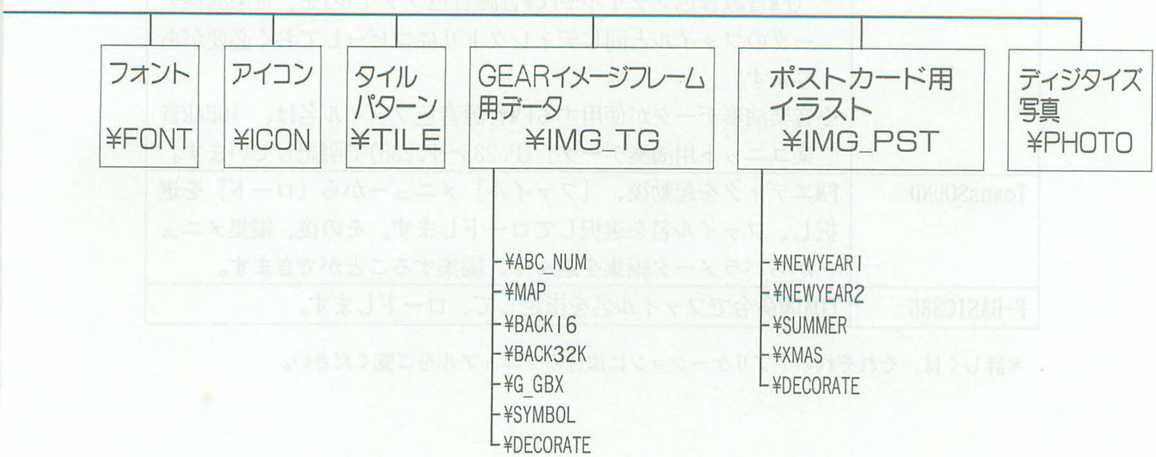
〒215 神奈川県川崎市麻生区万福寺1-2-3 （アーシスビル）
㈱富士通パソコンシステムズ
開発部　第3ＡＰ開発課　データライブラリ係

＊必ず郵便でお願い致します。

Townsデータライブラリのディレクトリ一覧

ここでは、Townsデータライブラリのディレクトリ構造の一覧を示します。




フォント
¥FONT
アイコン
¥ICON
タイル
パターン
¥TILE
GEARイメージフレーム
用データ
¥IMG_TG
¥ABC_NUM
¥MAP
¥BACK16
¥BACK32K
¥G_GBX
¥SYMBOL
¥DECORATE
ポストカード用
イラスト
¥IMG_PST
¥NEWYEAR1
¥NEWYEAR2
¥SUMMER
¥XMAS
¥DECORATE
ディジタイズ
写真
¥PHOTO

『ディクショナリをお読みになる前に』

音色①～FM音源・音色データ

ここでは、FM音源の音色データを大きく3つに分け、簡単な特徴とファイルに入っている音色名を紹介します。

FM音源音色ファイルは、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMの「¥FJ2¥TONE」というディレクトリに入っています。拡張子は「FMB」です。

◆データの使いかた

FM音源音色ファイルは、下記のアプリケーションで使用できます。

ソフトウェア名	使用方法
TownsGEAR	音楽ユニットで音楽演奏データを演奏するときに使用します。 ※この場合、必ずその音楽演奏データで使用する音源ファイル（FM音源音色ファイルやPCM音源音色ファイル）を、音楽演奏データのファイルと同じディレクトリにコピーしておく必要があります。 ※音楽演奏データが使用するFM音源音色ファイル名は、「GEAR音楽ユニット用演奏データ」（P.233～P.235）で明記しています。
TownsSOUND	FMエディタを起動後、［ファイル］メニューから［ロード］を選択し、ファイル名を選択してロードします。その後、編集メニューからパラメータ編集を選んで、編集することができます。
F-BASIC386	LOAD@命令でファイル名を指定して、ロードします。

＊詳しくは、それぞれのアプリケーションに添付のマニュアルをご覧ください。

FM77AV互換FM音源音色ファイル

以下の3つのFM音源音色ファイルは、FM77AVシリーズの内蔵音色を基本にして、さらに音色数を付け加えた内容になっています。また、以下の3つのファイルは基本的には同じ内容です。違う点は、「FM_1.FMB」ファイルを基準として、「FM_2.FMB」は全ての音色を少しずつ明るく、強く、きつい音に変更してあります。「FM_3.FMB」は逆に、暗く、おとなしく、やわらかい音に変更してあります。

FM_1.FMB	FM_2.FMB	FM_3.FMB

001:Trumpet	027:SynBass	053:SynLead5	079:Trpt 3	105:Organ
002:Horn	028:Xylophon	054:SynClavi	080:FlugHorn	106:E.Org 3
003:Tuba	029:Glocken	055:SynStrg	081:Horn 2	107:P.Org 3
004:Brass	030:Vibe	056:SynMari	082:Horn 3	108:E.Guitar
005:Brass 2	031:Harp	057:SynBell	083:Horn 4	109:Banjo
006:BrsBell	032:Recorder	058:Exp.Bell	084:Brass 3	110:Guitar 2
007:Piccolo	033:Harmonic	059:WoodBlk	085:Brass 4	111:Guitar 3
008:Flute	034:Zitar	060:Castanet	086:Brass 5	112:Sitar
009:Clarinet	035:Koto	061:PWM Syn	087:Flute 2	113:E.Bass 3
010:Obe	036:SD	062:Sc.Chime	088:PanFlute	114:A.Bass
011:Fagotto	037:SD 2	063:WatGlass	089:Sax	115:A.Bass 2
012:Strings	038:BD	064:TubeBell	090:Sax 2	116:Harmoni2
013:Strg 2	039:HiHat	065:BellOrg	091:Strg 3	117:Marimba
014:Piano	040:HH Close	066:RevE.Bel	092:Strg 4	118:Marimba2
015:E.Piano	041:Cymbal	067:Explosio	093:Strg 5	119:Vibe 2
016:E.Piano2	042:Timpani	068:Muoweeen	094:Strg 6	120:Koto 2
017:E.Piano3	043:Cowbell	069:Bonwahhh	095:Strg 7	121:SD&Rim
018:P.Organ	044:Bell	070:ToyPiano	096:Piano 2	122:SD 3
019:P.Org 2	045:Bell 2	071:RubBand	097:Piano 3	123:BD 2
020:E.Organ	046:St.Drum	072:BT.Radio	098:Piano 4	124:BD 3
021:E.Org 2	047:St.Drum2	073:Star	099:Piano 5	125:Symbal 2
022:Harpsic	048:SynBrass	074:Kanpai	100:Honky	126:Tom Tom
023:Clavinet	049:SynLead	075:JIS Keyb	101:Harpsic2	127:TomTom 2
024:Guitar	050:SynLead2	076:HandClap	102:Harpsic3	128:TomTom 3
025:E.Bass	051:SynLead3	077:Sinewave	103:Harpsic4	
026:E.Bass2	052:SynLead4	078:Trpt 2	104:Celesta	

絶対的音域FM音源音色ファイル

絶対的音域FM音源音色ファイルは、FM77AV互換FM音源音色ファイルと音色のならびは同じですが、音域が異なります。FM77AV互換FM音源音色ファイルは音域が相対的に作られていますが、絶対的音域FM音源音色ファイルは音域が固定で作られています。楽譜のアプリケーションなどで利用する場合に向いています。

チューバの音を例にとって説明します。FM77AV互換FM音源音色ファイルでは、オクターブ４のド（ト音記号の下の加線）をチューバで演奏すると、チューバの低いドが鳴ります。しかし、絶対的音域FM音源音色ファイルでは、チューバの音でオクターブ４のドを演奏すると、チューバらしからぬ高い音（正しい高さの音）になってしまいます。また、本来のチューバの音域であるオクターブ２のドで演奏すると正しいチューバの音程が鳴ります。

また、以下の３つのファイルは基本的には同じ内容です。違う点は、「FMP.FMB」ファイルを基準として、「FMP_HARD.FMB」は全ての音色を少しずつ明るく、強く、きつい音に変更してあります。「FMP_SOFT.FMB」は逆に、暗く、おとなしく、やわらかい音に変更してあります。

```
FMP.FMB  FMP_HARD.FMB  FMP_SOFT.FMB
```

なお、音色名は、次にあげる音色名を除いて前ページにある「FM77AV互換FM音源音色ファイル」と同じです。

```
103:Wild G.
116:SynBass2
```

MT32ライクFM音源音色ファイル

MT32ライクFM音源音色ファイルは、パソコンミュージック用として定着しているローランド社製のMIDI音源モジュール「MT32」の音色に似せてあります。ただし、音源が根本的に異なるので、全く似せることが無理な音色も多くありますが、MIDI用の音楽ファイルを内蔵音源で演奏させる場合などに便利です。なお、音域に関しては「MT32」と同様に絶対的な扱いとなっています。

MT32FM.FMB

001:A.Piano1	027:S.Brass3	053:Violin1	079:Sax1	105:Marimba
002:A.Piano2	028:S.Brass4	054:Violin2	080:Sax2	106:Koto
003:A.Piano3	029:S.Bass1	055:Cello1	081:Sax3	107:Sho
004:E.Piano1	030:S.Bass2	056:Cello2	082:Sax4	108:Shakuhac
005:E.Piano2	031:S.Bass3	057:Contraba	083:Clarine1	109:Whistle1
006:E.Piano3	032:S.Bass4	058:Harp1	084:Clarine2	110:Whistle2
007:E.Piano4	033:Fantasy	059:Harp2	085:Oboe	111:Bottlebl
008:Honky	034:HarmoPan	060:Guitar1	086:EnglHor	112:Breathpi
009:E.Organ1	035:Chorale	061:Guitar2	087:Bassoon	113:Timpani
010:E.Organ2	036:Glasses	062:E.Guit1	088:Harmonic	114:Melo Tom
011:E.Organ3	037:Soundtrk	063:E.Guit2	089:Trpt1	115:Deep Sn
012:E.Organ4	038:Atmosphe	064:Sitar	090:Trpt2	116:E.Perc1
013:P.Organ1	039:WarmBell	065:A.Bass1	091:Trombon1	117:E.Perc2
014:P.Organ2	040:FunnyVox	066:A.Bass2	092:Trombon2	118:Taiko
015:P.Organ3	041:EchoBell	067:E.Bass1	093:Fr Horn1	119:TaikoRim
016:Accordio	042:Ice Rain	068:E.Bass2	094:Fr Horn2	120:Symbal
017:Harpsic1	043:Oboe2001	069:SlpBass1	095:Tuba	121:Castanet
018:Harpsic2	044:Echo Pan	070:SlpBass2	096:BrsSect1	122:Triangle
019:Harpsic3	045:DoctSolo	071:Fretles1	097:BrsSect2	123:Orch Hit
020:Clavi1	046:SchlDaze	072:Fretles2	098:Vibe1	124:Telephon
021:Clavi2	047:BellSing	073:Flute1	099:Vibe2	125:BirdTwee
022:Clavi3	048:SqurWave	074:Flute2	100:SynMalle	126:One Note
023:Celesta1	049:StrSect1	075:Piccol1	101:WindBell	127:WaterBel
024:Celesta2	050:StrSect2	076:Piccol2	102:Glock	128:JungleTu
025:S.Brass1	051:StrSect3	077:Recorder	103:TubeBell	
026:S.Brass2	052:Pizzicat	078:Panpipes	104:Xylophon	

音色②～ＰＣＭ音源・音色データ

ここでは、PCM音源音色ファイルを大きく3つに分け、簡単な特徴とファイルに入っている楽器名を紹介します。

PCM音源音色ファイルは、TownsシステムソフトウェアのCD-ROM内の「¥FJ2¥TONE」というディレクトリに入っています。拡張子は、「PMB」です。
PCM音源音色ファイルは、PCM楽器モードのデータです。

◆データの使いかた
PCM音源音色ファイルは、下記のアプリケーションで使用できます。

ソフトウェア名	使用方法
TownsGEAR	音楽ユニットで音楽演奏データを演奏する場合に使用します。 ※この場合、必ずその音楽演奏データで使用する音源ファイル（PCM音源音色ファイルやFM音源音色ファイル）を、音楽演奏データのファイルと同じディレクトリにコピーしておく必要があります。 ※音楽演奏データが使用するPCM音源音色ファイルのファイル名は、「GEAR音楽ユニット用演奏データ」(P.233～P.235)で明記しています。
TownsSOUND	PCMエディタを起動後、ファイルメニューから楽器ファイルのロードを選択し、ファイル名を選択してロードします。その後、編集メニューから楽器編集を選んで、編集することができます。
F-BASIC386	LOAD@命令でファイル名を指定して、ロードします。

＊詳しくは、それぞれのアプリケーションに添付のマニュアルをご覧ください。

クラッシック向けPCM音源音色ファイル

クラシック向けPCM音源音色ファイルは、クラシック音楽向けに作成編集されたものです。楽器ひとつずつのデータにある程度の容量を確保し、かつ複数の楽器を同時に使えるようにしました。

CLASSIC1.PMB	CLASSIC2.PMB	CLASSIC3.PMB
01:PIANO	01:PIANO	01:ORGAN
02:FLUTE	02:VOCAL	02:VIOLA
03:STRINGS	03:STRINGS	03:VOCAL
04:GUITAR	04:GUITAR	04:PIANO
05:PIANO	05:PIANO	05:ORGAN
06:FLUTE	06:VOCAL	06:VIOLA
07:STRINGS	07:STRINGS	07:VOCAL
08:PIANO	08:GUITAR	08:PIANO
09:FLUTE	09:PIANO	09:ORGAN
10:STRINGS	10:VOCAL	10:VIOLA
11:GUITAR	11:STRINGS	11:VOCAL
12:PIANO	12:GUITAR	12:PIANO
13:FLUTE	13:PIANO	13:ORGAN
14:STRINGS	14:VOCAL	14:VIOLA
15:GUITAR	15:STRINGS	15:VOCAL
16:GUITAR	16:GUITAR	16:PIANO
17:PIANO	17:PIANO	17:ORGAN
18:FLUTE	18:VOCAL	18:VIOLA
19:STRINGS	19:STRINGS	19:VOCAL
20:GUITAR	20:GUITAR	20:PIANO
21:PIANO	21:PIANO	21:ORGAN
22:FLUTE	22:VOCAL	22:VIOLA
23:STRINGS	23:STRINGS	23:VOCAL
24:GUITAR	24:GUITAR	24:PIANO
25:PIANO	25:PIANO	25:ORGAN
26:FLUTE	26:VOCAL	26:VIOLA
27:STRINGS	27:STRINGS	27:VOCAL
28:GUITAR	28:GUITAR	28:PIANO
29:GUITAR	29:PIANO	29:ORGAN
30:PIANO	30:VOCAL	30:VIOLA
31:FLUTE	31:STRINGS	31:VOCAL
32:STRINGS	32:GUITAR	32:PIANO

ポピュラー音楽向けPCM音源音色ファイル

ポピュラー音楽向けPCM音源音色ファイルは、ポピュラー音楽向けに作成編集されたサンプリングデータファイルで、ドラムセットといろいろな種類の楽器を64KB枠の中に最大限収録したファイルです。

RYM_ALL1.PMB	RYM_ALL2.PMB	RYM_ALL3.PMB	RYM_ALL4.PMB	RYM_ALL5.PMB
01:DRUM1	01:DRUM1	01:DRUM1	01:DRUM1	01:DRUM1
02:DRUM2	02:CONGA	02:DRUM2	02:DRUM2	02:DRUM2
03:GUITAR	03:T.SAX	03:HUMAN	03:HUMAN	03:STRG_FST
04:SAX	04:SAX_Atta	04:SAX	04:HUM_SLOW	04:Wo!
05:SAX2	05:CHARMELA	05:SAX2	05:HUMAN_AT	05:Ha!
06:STRG_FST	06:STRG_FST	06:STRG_FST	06:STRG_FST	06:Ahhh!
07:STRG_SLW	07:STRG_SLW	07:STRG_SLW	07:STRG_SLW	07:HA!
08:STRG_RLS	08:STRG_RLS	08:STRG_RLS	08:STRG_RLS	08:AH!
09:BASS	09:BASS	09:BASS	09:BASS	09:BASS1
10:STR.BASS	10:STR.BASS	10:WOODBASS	10:SUS_BASS	10:BASS2
11:DRUM1	11:DRUM1	11:DRUM1	11:DRUM1	11:DRUM1
12:DRUM2	12:CONGA	12:DRUM2	12:DRUM2	12:DRUM2
13:GUITAR	13.T.SAX	13:HUMAN	13:HUMAN	13:STRG_FST
14:SAX	14:SAX_Atta	14:SAX	14:HUM_SLOW	14:Wo!
15:SAX2	15:CHARMELA	15:SAX2	15:HUMAN_AT	15:Ha!
16:STRG_FST	16:STRG_FST	16:STRG_FST	16:STRG_FST	16:Ahhh!
17:STRG_SLW	17:STRG_SLW	17:STRG_SLW	17:STRG_SLW	17:HA!
18:STRG_RLS	18:STRG_RLS	18:STRG_RLS	18:STRG_RLS	18:AH!
19:BASS	19:BASS	19:BASS	19:BASS	19:BASS1
20:STR.BASS	20:STR.BASS	20:WOODBASS	20:SUS_BASS	20:BASS2
21:DRUM1	21:DRUM1	21:DRUM1	21:DRUM1	21:DRUM1
22:DRUM2	22:CONGA	22:DRUM2	22:DRUM2	22:DRUM2
23:GUITAR	23:T.SAX	23:HUMAN	23:HUMAN	23:STRG_FST
24:SAX	24:SAX_Atta	24:SAX	24:HUM_SLOW	24:Wo!
25:SAX2	25:CHARMELA	25:SAX2	25:HUMAN_AT	25:Ha!
26:STRG_FST	26:STRG_FST	26:STRG_FST	26:STRG_FST	26:Ahhh!
27:STRG_SLW	27:STRG_SLW	27:STRG_SLW	27:STRG_SLW	27:HA!
28:STRG_RLS	28:STRG_RLS	28:STRG_RLS	28:STRG_RLS	28:AH!
29:BASS	29:BASS	29:BASS	29:BASS	29:BASS1
30:STR.BASS	30:STR.BASS	30:WOODBASS	30:SUS_BASS	30:BASS2
31:DRUM1	31:DRUM1	31:DRUM1	31:DRUM1	31:DRUM1
32:DRUM2	32:CONGA	32:DRUM2	32:DRUM2	32:DRUM2

マルチサンプリングPCM音源音色ファイル

マルチサンプリングPCM音源音色ファイルは、音色の種類を増やさずに単一楽器をマルチサンプリング（音域別サンプリング）して作成されたサンプリングデータファイルです。

E_DRUMS.PMB	SAX_TRP.PMB	SAX_TRP2.PMB	STRINGS2.PMB	VOICE.PMB	E_PIANO.PMB
01:E_DRUMS	01:SAX	01:SAX	01:STRINGS	01:VOICE	01:E_PIANO
02:E_DRUMS2	02:TRUMPET	02:TRUMPET	02:STRINGS2	02:VOICE2	02:E_PIANO2
03:E_DRUMS	03:SAX A	03:TRUMPET2	03:STRINGS3	03:VOICE3	03:E_PIANO3
04:E_DRUMS2	04:SAX B	04:TRUMPET3	04:STRINGS	04:VOICE	04:E_PIANO
05:E_DRUMS	05:SAX C	05:SAX	05:STRINGS2	05:VOICE2	05:E_PIANO2
06:E_DRUMS2	06:SAX D	06:TRUMPET	06:STRINGS3	06:VOICE3	06:E_PIANO3
07:E_DRUMS	07:TR 3	07:TRUMPET2	07:STRINGS	07:VOICE	07:E_PIANO
08:E_DRUMS2	08:TR 4	08:TRUMPET3	08:STRINGS2	08:VOICE2	08:E_PIANO2
09:E_DRUMS	09:SAX	09:SAX	09:STRINGS3	09:VOICE3	09:E_PIANO3
10:E_DRUMS2	10:SAX	10:TRUMPET	10:STRINGS	10:VOICE	10:E_PIANO
11:E_DRUMS	11:SAX	11:TRUMPET2	11:STRINGS2	11:VOICE2	11:E_PIANO2
12:E_DRUMS2	12:SAX	12:TRUMPET3	12:STRINGS3	12:VOICE3	12:E_PIANO3
13:E_DRUMS	13:SAX	13:SAX	13:STRINGS	13:VOICE	13:E_PIANO
14:E_DRUMS2	14:SAX	14:TRUMPET	14:STRINGS2	14:VOICE2	14:E_PIANO2
15:E_DRUMS	15:SAX	15:TRUMPET2	15:STRINGS3	15:VOICE3	15:E_PIANO3
16:E_DRUMS2	16:SAX	16:TRUMPET3	16:STRINGS	16:VOICE	16:E_PIANO
17:E_DRUMS	17:SAX	17:SAX	17:STRINGS2	17:VOICE2	17:E_PIANO2
18:E_DRUMS2	18:SAX	18:TRUMPET	18:STRINGS3	18:VOICE3	18:E_PIANO3
19:E_DRUMS	19:SAX	19:TRUMPET2	19:STRINGS	19:VOICE	19:E_PIANO
20:E_DRUMS2	20:SAX	20:TRUMPET3	20:STRINGS2	20:VOICE2	20:E_PIANO2
21:E_DRUMS	21:SAX	21:SAX	21:STRINGS3	21:VOICE3	21:E_PIANO3
22:E_DRUMS2	22:SAX	22:TRUMPET	22:STRINGS	22:VOICE	22:E_PIANO
23:E_DRUMS	23:SAX	23:TRUMPET2	23:STRINGS2	23:VOICE2	23:E_PIANO2
24:E_DRUMS2	24:SAX	24:TRUMPET3	24:STRINGS3	24:VOICE3	24:E_PIANO3
25:E_DRUMS	25:SAX	25:SAX	25:STRINGS	25:VOICE	25:E_PIANO
26:E_DRUMS2	26:SAX	26:TRUMPET	26:STRINGS2	26:VOICE2	26:E_PIANO2
27:E_DRUMS	27:SAX	27:TRUMPET2	27:STRINGS3	27:VOICE3	27:E_PIANO3
28:E_DRUMS2	28:SAX	28:TRUMPET3	28:STRINGS	28:VOICE	28:E_PIANO
29:E_DRUMS	29:SAX	29:SAX	29:STRINGS2	29:VOICE2	29:E_PIANO2
30:E_DRUMS2	30:SAX	30:TRUMPET	30:STRINGS3	30:VOICE3	30:E_PIANO3
31:E_DRUMS	31:SAX	31:TRUMPET2	31:STRINGS	31:VOICE	31:E_PIANO
32:E_DRUMS2	32:SAX	32:TRUMPET3	32:STRINGS2	32:VOICE2	32:E_PIANO2

ＧＥＡＲ音楽ユニット用演奏データ

FMＴＯＷＮＳの内蔵音源を利用した音楽演奏ファイル（拡張子が「EUP」のファイル）は、Townsシステムソフトウェアの CD-ROM内の「¥FJ2¥EUP」というディレクトリに入っています。ここでは、それぞれの音楽演奏ファイルを大きく2つに分け、簡単な特徴と、それぞれの音楽演奏ファイルの内容、ファイル名を紹介します。

FMＴＯＷＮＳ本体の内蔵音源を鳴らす音楽なので、外部音源は必要ありません。外部音源（MIDI音源カードやローランド社製SC-55）を演奏するためのデータは、別のディレクトリ「¥FJ2¥EUP_GS」にあります。

◆データの使いかた

音楽演奏ファイルは、下記のソフトウェアで使用できます。

ソフトウェア名	使　用　方　法
TownsGEAR	音楽ユニットにロードします。 ※音楽ユニットで音楽演奏データを鳴らしたい場合は、必ず、その音楽演奏データで使用する音色ファイル（FM音源音色ファイルやPCM音源音色ファイル）を音楽演奏データのファイルと同じディレクトリにコピーしてからご使用ください。音楽演奏ファイルの存在するディレクトリと同じディレクトリに、その音楽演奏データで使用する音色ファイルが存在しない場合、正しく演奏されません。
EUPプレーヤー	［ファイル］メニューから［EUP選択］を左クリックするとファイルウィンドウが表示されます。そこでファイル名を選択し、PLAYボタンを左クリックすると、演奏がはじまります。
F-BASIC386 （V2.1 以降）	LOAD@命令で配列に読み込み、PLAY@命令で演奏することができます。

＊詳しくは、「TownsGEAR ディクショナリ」をご覧ください。

◆音楽演奏ファイル一覧

パス名	￥ＦＪ２￥ＥＵＰ

内　　容	ファイル名
<ホームクラシック>	
1. バッハ～G線上のアリア	1. BACH.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
2. ビバルディ～四季より「春」	2. VIVALDI.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
3. ヘンデル～水上の音楽より「ホーンパイプ」	3. HAENDEL.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
4. モーツァルト～トルコ行進曲	4. MOZART.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
5. ベートーベン～悲愴ソナタ	5. BEETHOV.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ E_PIANO.PMB
6. シューマン～トロイメライ	6. SCHUMAN.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ E_PIANO.PMB
7. ショパン～別れの曲	7. CHOPIN.EUP FM ⇨ MT32FM.PMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
8. ブラームス～ワルツ	8. BRAHMS.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
9. ビゼー～カルメン序曲	9. BIZET.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
10. チャイコフスキー～くるみ割り人形より「行進曲」	10. TCHAIKO.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
つづく～	

＊⇨の右側のファイルは、演奏するために必要な音色ファイルです。

内　　　容	ファイル名
＜ホームクラシック＞　～つづき	
11. ムソルグスキー～展覧会の絵より 「プロムナード」	11. MUSSORG.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
12. フォーレ～シシリアーノ	12. FAURE.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
13. ドビュッシー～ベルガマスク組曲より 「パスピエ」	13. DEBUSSY.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
14. ラベル～亡き王女のためのパヴァーヌ	14. RAVEL.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
15. サティ～ジムノペディ第１番	15. SATIE.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
＜ユーティリティー音楽＞	
1. オープニング用①	1. OPENING1.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
2. オープニング用②	2. OPENING2.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ RYM_ALL1.PMB
3. オープニング用③	3. OPENING3.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
4. オープニング用④	4. OPENING4.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ CLASSIC2.PMB
つづく～	

＊⇨の右側のファイルは、演奏するために必要な音色ファイルです。

内　　　容	ファイル名
＜ユーティリティー音楽＞　～つづき	
5.　オープニング用⑤	5. OPENING5.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
6.　ＢＧＭ用①	6. BGM1.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ RYM_ALL1.PMB
7.　ＢＧＭ用②	7. BGM2.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
8.　ＢＧＭ用③	8. BGM3.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
9.　ＢＧＭ用④	9. BGM4.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ E_PIANO.PMB
10.　ＢＧＭ用⑤	10. BGM5.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
11.　エンディング用①	11. ENDING1.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
12.　エンディング用②	12. ENDING2.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
13.　エンディング用③	13. ENDING3.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ SAX_TRP.PMB
14.　エンディング用④	14. ENDING4.EUP FM ⇨ FMP.FMB PCM ⇨ CLASSIC1.PMB
15.　エンディング用⑤	15. ENDING5.EUP FM ⇨ MT32FM.FMB PCM ⇨ RYM_ALL1.PMB

＊⇨の右側のファイルは、演奏するために必要な音色ファイルです。

ＭＩＤＩ音源カード用演奏データ

GMシステム対応MIDI音源用音楽演奏データです。対象となるのはMIDI音源カード(FMT-403)や、MIDIカード（FMT-402等）とGMシステム音源の組み合わせです。これらの音源の素晴らしさを最大限に引き出すように作成された演奏ファイルです。「EUPプレーヤー」、「TownsGEAR」の音楽ユニットを利用してお聴きください。なお、上記の機器が接続されていない状態や他の音源が接続されている場合は、音が鳴らなかったり楽器編成が変わることがあります。

ファイルはTownsシステムソフトウェアのCD-ROMの「¥FJ2¥EUP_GS」というディレクトリに入っています。

パス名	¥ＦＪ２¥ＥＵＰ_ＧＳ

内　　容	ファイル名
1. ＣＨＡＲＬＩＥ’Ｓ　ＳＷＩＮＧ	1. CHARLIE.EUP
2. ＣＯＯＬ　ＷＩＮＤ	2. COOL_W.EUP
3. ＦＵＮＫＥＹ　ＳＴＵＦＦ	3. FUNKEY.EUP
4. ＨＡＲＢＯＵＲＶＩＥＷ　ＳＵＮＳＥＴ	4. HARBOUR.EUP
5. ＭＯＲＮＩＮＧ　ＷＡＶＥ	5. MORNING.EUP

アドバイス

●演奏に必要なソフトウェア

「EUPプレーヤー」または「TownsGEAR」の音楽ユニットで演奏できます。
なお、別売のF-BASIC386(V2.1以降）でも演奏することができます。
LOAD@命令で配列に読み込み、PLAY@命令で演奏します。
詳しくはF-BASIC386(V2.1以降）に添付のマニュアルをご覧ください。

●演奏に必要なハードウェア

音源として、ローランド社製「SC-55」または別売の「MIDI音源カード(FMT-403）」が必要です。
なお、SC-55をご使用の場合は、MIDIカード(FMT-402等）もご用意ください。

PCM音声モードデータ〜音声メッセージ

PCM音声モードデータ〜音声メッセージ（拡張子が「SND」のファイルで、人間の声ばかり集めたもの）は、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMの「¥FJ2¥MSG」というディレクトリに入っています。

また、そのディレクトリの中で、さらに６個のディレクトリに分かれています。

ここでは、それぞれの PCM音声モードデータ〜音声メッセージをディレクトリごとに６つに分け、各ファイルの音声メッセージの内容と、ファイル名を紹介します。

なお、音声メッセージのサンプリング周波数は、約16KHzです。

◆データの使いかた

音声メッセージは、下記のアプリケーションで使用できます。

ソフトウェア名	使　用　方　法
TownsGEAR	音声ユニットにロードします。 ※ノートの容量が大きすぎる場合や、メモリ容量が足りない場合は、音声ユニットで再生できないことがあります。その場合、音声ユニットの上を左クリックすると、「ファイルを開けません」または「容量が足りません」というメッセージが表示されます。
TownsSOUND	ファイルメニューの音声ファイルでロードを選択し、ファイル名を指定してロードします。
F-BASIC386	LOAD@命令で配列に読み込み、PCMPLAY命令でその配列名を指定します。

＊詳しくは、それぞれのアプリケーションに添付のマニュアルをご覧ください。

あいさつ　　¥FJ2¥MSG¥GREETING

No.	内　　　容	ファイル名
女声A		
①	「おはよう」	①OHA1_F.SND
②	「こんにちは」	②KONN_F.SND
③	「はじめまして」	③HAJI_F.SND
④	「いらっしゃいませ」	④IRA_F.SND
⑤	「ありがとう」	⑤ARIGA1_F.SND
⑥	「おつかれさま」	⑥OTUKA_F.SND
⑦	「こんばんは」	⑦KONBAN_F.SND
⑧	「ごめんなさい」	⑧GOMENA_F.SND
⑨	「さようなら」	⑨SAYONA_F.SND
⑩	「おやすみ」	⑩OYASUM_F.SND
女声B		
①	「おはようございます」	①OHA2_F.SND
②	「ありがとうございます」	②ARIGA2_F.SND
③	「ありがとうございました」	③ARIGA3_F.SND
④	「ごくろうさまでした」	④GOKRO2_F.SND
⑤	「御元気ですか」	⑤OGENKI_F.SND
⑥	「お久しぶりです」	⑥OHISA_F.SND
⑦	「おかえりなさい」	⑦OKAERI_F.SND
⑧	「ごゆっくり」	⑧GOYUKU_F.SND
英語（男の子）		
①	“Hello！”	①HELLO_B.SND
②	“Good morning！”	②GM_B.SND
③	“Good afternoon.”	③GA_B.SND
④	“Good evening.”	④GE_B.SND
⑤	“Good night.”	⑤GN_B.SND
⑥	“Congratulations!”	⑥CONGRA_B.SND
⑦	“Bye bye.”	⑦BYEBYE_B.SND
⑧	“Thank you.”	⑧THANK_B.SND
⑨	“May I help you ?”	⑨MIHY_B.SND
⑩	“Nice to meet you.”	⑩NTMY_B.SND
⑪	“Hi.”	⑪HI_B.SND
⑫	“See yah.”	⑫SEEYAH_B.SND

No.	内　　容	ファイル名
英語（女の子）		
①	"Hello！"	①HELLO_G．SND
②	"Good morning !"	②GM_G．SND
③	"Good afternoon."	③GA_G．SND
④	"Good evening."	④GE_G．SND
⑤	"Good night."	⑤GN_G．SND
⑥	"Congratulations!"	⑥CONGRA_G．SND
⑦	"Bye bye."	⑦BYEBYE_G．SND
⑧	"Thank you."	⑧THANK_G．SND
⑨	"May I help you ?"	⑨MIHY_G．SND
⑩	"Nice to meet you."	⑩NTMY_G．SND

警告・注意　¥FJ2¥MSG¥WARNING

No.	内　　容	ファイル名
女声A		
①	「ちがうよ」	①TIGAU_F．SND
②	「ちがうってば」	②TIGAT_F．SND
③	「ダメでしょ」	③DAMEDE_F．SND
④	「おかしいですよ」	④OKASI_F．SND
⑤	「どうしたの！」	⑤DOSITA_F．SND
⑥	「どうなってるの」	⑥DONATE_F．SND
⑦	「あらまあ」	⑦ARAMA_F．SND
⑧	「あぶな～い」	⑧ABUNAI_F．SND
⑨	「ちょっと待って」	⑨TYOTO_F．SND
⑩	「やめて！」	⑩YAMETE_F．SND
⑪	「ストップ！」	⑪STOP_F．SND
⑫	「んまーっ」	⑫NMA_F．SND
⑬	「ダメ！」	⑬DAME_F．SND
⑭	「気をつけて」	⑭KIOTU_F．SND
⑮	「いいですか」	⑮IIDE1_F．SND

No.	内容	ファイル名
女声Ｂ		
①	「ちがいます」	①ＴＩＧＡＩ_Ｆ．ＳＮＤ
②	「だめよ」	②ＤＡＭＥＹＯ_Ｆ．ＳＮＤ
③	「へんですよ」	③ＨＥＮＤＥＳ_Ｆ．ＳＮＤ
④	「なにしてるの」	④ＮＡＮＩＳＩ_Ｆ．ＳＮＤ
⑤	「あらあら」	⑤ＡＲＡＡＲＡ_Ｆ．ＳＮＤ
⑥	「だめだめ」	⑥ＤＡＭＥＤＡ_Ｆ．ＳＮＤ

命令・示唆　¥ＦＪ２¥ＭＳＧ¥ＯＲＤＥＲ

No.	内容	ファイル名
女声Ａ		
①	「はやく起きろ」	①ＨＡＹＡＯ_Ｆ．ＳＮＤ
②	「みてごらん」	②ＭＩＴＥＧＯ_Ｆ．ＳＮＤ
③	「きてごらん」	③ＫＩＴＥＧＯ_Ｆ．ＳＮＤ
④	「いそいで！」	④ＩＳＯＩＤＥ_Ｆ．ＳＮＤ
⑤	「おだまり！」	⑤ＯＤＡＭＡ_Ｆ．ＳＮＤ
女声Ｂ		
①	「頑張りなさい」	①ＧＡＭＢＡ_Ｆ．ＳＮＤ
②	「来なさい」	②ＫＩＮＡＳ_Ｆ．ＳＮＤ
③	「近寄らないで！」	③ＴＩＫＡＹＯ_Ｆ．ＳＮＤ
④	「ほっときなさい」	④ＨＯＴＯＫＩ_Ｆ．ＳＮＤ
⑤	「よしなさい」	⑤ＹＯＳＨＩ_Ｆ．ＳＮＤ
⑥	「およしなさい」	⑥ＯＹＯＳＨＩ_Ｆ．ＳＮＤ
⑦	「やめなさい」	⑦ＹＡＭＥＮＡ_Ｆ．ＳＮＤ
⑧	「ちゃんとしなさい」	⑧ＴＹＡＮＴＯ_Ｆ．ＳＮＤ
⑨	「きれいにかたづけなさい」	⑨ＫＩＲＥＩＮ_Ｆ．ＳＮＤ
⑩	「もう寝なさい」	⑩ＭＯＮＥ_Ｆ．ＳＮＤ
⑪	「選んでください」	⑪ＥＲＡＮＤＥ_Ｆ．ＳＮＤ
⑫	「確認してください」	⑫ＫＡＫＮＩＮ_Ｆ．ＳＮＤ
⑬	「入力してください」	⑬ＮＹＵＲＹＯ_Ｆ．ＳＮＤ

No.	内容	ファイル名
英語（男の子）		
①	"Wake up！"	①WU_B．SND
②	"Go ahead！"	②GOAHE_B．SND
③	"Get out of here！"	③GOOH_B．SND
④	"Move it！"	④MOVEIT_B．SND
⑤	"Shut up！"	⑤SHUTUP_B．SND
⑥	"Mind your own business！"	⑥MYOB_B．SND
⑦	"Listen！"	⑦LISTEN_B．SND
⑧	"Cut it out！"	⑧CIO_B．SND
⑨	"Get off the phone！"	⑨GOTP_B．SND
⑩	"Get out！"	⑩GETOUT_B．SND
英語（女の子）		
①	"Wake up！"	①WU_G．SND
②	"Go ahead！"	②GOAHE_G．SND
③	"Get out of here！"	③GOOH_G．SND
④	"Move it！"	④MOVEIT_G．SND
⑤	"Shut up！"	⑤SHUTUP_G．SND
⑥	"Mind your own business！"	⑥MYOB_G．SND
⑦	"Listen！"	⑦LISTEN_G．SND
⑧	"Cut it out！"	⑧CIO_G．SND
⑨	"Get off the phone！"	⑨GOTP_G．SND
⑩	"Get out！"	⑩GETOUT_G．SND

感情　　¥FJ2¥MSG¥EMOTION

No.	内容	ファイル名
女声A		
①	「やる～」	①YARU_F．SND
②	「ヤダー」	②YADA_F．SND
③	「まあっ」（驚きと，怒り）	③MA1_F．SND
④	「まっ」（驚きと，あきれ）	④MA2_F．SND
⑤	「なんと！」	⑤NANTO_F．SND
⑥	「そんなー」	⑥SONNA_F．SND
⑦	「すごーい」	⑦SUGOI_F．SND
⑧	「えっ！」	⑧E_F．SND
⑨	「さーすが」	⑨SASUGA_F．SND

No.	内　　容	ファイル名
⑩	「えらいっ」	⑩ERAI_F. SND
⑪	「キャー」	⑪KYA_F. SND
⑫	「うれし～」	⑫URESI_F. SND
英語（男の子）		
①	"Gee！"	①GEE_B. SND
②	"Wow！"	②WOW_B. SND
③	"What a mess！"	③WAM_B. SND
④	"How nice！"	④HN_B. SND
⑤	"Beautiful！"	⑤BUTFL_B. SND
⑥	"Oh my God！"	⑥OMG_B. SND
⑦	"Yeah！"	⑦YEAH_B. SND
⑧	"Uuh！"	⑧UUH_B. SND
⑨	"Cool！"	⑨COOL_B. SND
⑩	"Radical！"	⑩RDCL_B. SND
⑪	"Jeaz！"	⑪JEAZ_B. SND
⑫	"Knarly！"	⑫KNARLY_B. SND
⑬	"Booh！"	⑬BOOH_B. SND
⑭	"Yuck！"	⑭YUCK_B. SND
英語（女の子）		
①	"Gee！"	①GEE_G. SND
②	"Wow！"	②WOW_G. SND
③	"What a mess！"	③WAM_G. SND
④	"How nice！"	④HN_G. SND
⑤	"Beautiful！"	⑤BUTFL_G. SND
⑥	"Oh my God！"	⑥OMG_G. SND
⑦	"Yeah！"	⑦YEAH_G. SND
⑧	"Uuh！"	⑧UUH_G. SND
⑨	"Cool！"	⑨COOL_G. SND
⑩	"Radical！"	⑩RDCL_G. SND
⑪	"Jeaz！"	⑪JEAZ_G. SND
⑫	"Knarly！"	⑫KNARLY_G. SND
⑬	"Booh！"	⑬BOOH_G. SND
⑭	"Yuck！"	⑭YUCK_G. SND

おしらせ　¥FJ2¥MSG¥INFO

No.	内　　容	ファイル名
女声A		
①	「あさだよ～」	①ASADA_F. SND
②	「時間ですよ～」	②JIKAN_F. SND
③	「ピンポーン」	③PINPON_F. SND
④	「ブー」	④BUU_F. SND
⑤	「おーい」	⑤OOI_F. SND
⑥	「終わったよ」	⑥OWATA_F. SND
⑦	「ちょっと待っててね」	⑦TYOMA_F. SND
⑧	「マジイ？」	⑧MAJI_F. SND
⑨	「もういいよ～」	⑨MOUII_F. SND
⑩	「できたよ～」	⑩DEKITA_F. SND
⑪	「どうぞ」	⑪DOUZO_F. SND
⑫	「まだですよ」	⑫MADADE_F. SND
⑬	「はじまりま～す」	⑬HAJIMA_F. SND
⑭	「いいですか」	⑭IIDE2_F. SND
女声B		
①	「終わりましたよ」	①OWARI_F. SND
②	「しばらくお待ちください」	②SIBA_F. SND
③	「よろしいですか？」	③YOROSI_F. SND
④	「ほんとうですか」	④HONTO2_F. SND
英語（男の子）		
①	“Are you ready ？”	①AYR_B. SND
英語（女の子）		
①	“Are you ready ？”	①AYR_G. SND

その他 ¥FJ2¥MSG¥OTHERS

No.	内容	ファイル名
女声A		
①	「ゴメーン」	①GOMEN_F.SND
②	「ヘルプミー」	②HELPME_F.SND
③	「ジャンケンポン」	③JANKEN_F.SND
④	「あいこでショ」	④AIKODE_F.SND
⑤	「あなたの勝ち」	⑤AK_F.SND
⑥	「私の勝ち」	⑥WK_F.SND
女声B		
①	「心配いらなくてよ」	①SINPAI_F.SND
②	「よくってⅠいいかいの意）」	②YOKUTT_F.SND
英語（男の子）		
①	"Let's take a look."	①LTL_B.SND
②	"The nominees are ～！"	②TNA_B.SND
③	"The Winner is ～！"	③TWI_B.SND
④	"Sorry to have kept you waiting."	④STHKYW_B.SND
⑤	"What?what?what? "	⑤WHAT_B.SND
英語（女の子）		
①	"Let's take a look waiting."	①LTL_G.SND
②	"The nominees are ～！"	②TNA_G.SND
③	"The Winner is ～！"	③TWI_G.SND
④	"Sorry to have kept you waiting."	④STHKYW_G.SND

PCM音声モードデータ～効果音

PCM音声モードデータ～効果音（拡張子が「SND」のファイル）は、Townsシステムソフトウェアのcd-ROMの「¥FJ2¥SE」というディレクトリに入っています。
また、そのディレクトリの中で、さらに9個のディレクトリに分かれています。
ここでは、それぞれの PCM音声モードデータ～効果音をディレクトリごとに9に分け、各ファイルの効果音の内容と、ファイル名を紹介します。
なお、効果音データのサンプリング周波数は、約19KHzです。

◆データの使いかた

効果音ファイルは、下記のアプリケーションで使用できます。

ソフトウェア名	使用方法
TownsGEAR	音声ユニットにロードします。 ※ノートの容量が大きすぎる場合や、メモリ容量が足りない場合は、音声ユニットで再生できないことがあります。その場合、音声ユニットの上を左クリックすると、「ファイルを開けません」または「容量が足りません」というメッセージが表示されます。 効果音データは、サイズが大きいので増設メモリの装着をおすすめします。（トータルで3MBのメモリがあれば、すべて支障なく再生できます。）
TownsSOUND	ファイルメニューの音声ファイルでロードを選択し、ファイル名を指定してロードします。
F-BASIC386	LOAD@命令で配列に読み込み、PCMPLAY命令でその配列命を指定します。

＊詳しくは、それぞれのアプリケーションに添付のマニュアルをご覧ください。
＊TownsSOUNDおよびF-BASIC386のCD-ROMには、効果音データは収録されていません。

自然音　¥ＦＪ２¥ＳＥ¥ＮＡＴＵＲＥ

No.　内　容	ファイル名
①木の葉の揺れる音	①RUSTLE. SND
②木枯らしの吹く音	②CHILLY_W. SND
③吹雪	③BLIZZARD. SND
④台風の音	④TYPHOON. SND
⑤強い雨	⑤RAIN_H. SND
⑥弱い雨	⑥RAIN_L. SND
⑦雷（近くで鳴るもの）	⑦THUNDER. SND
⑧地震	⑧QUAKE. SND
⑨滝	⑨FALLS. SND
⑩川の流れ	⑩STREAM. SND
⑪大波	⑪BILLOW. SND
⑫さざなみ	⑫RIPPLES. SND
⑬水に落ちる石～ポチャン	⑬SPLASH. SND
⑭焚き火	⑭FIRE. SND

動物や虫の鳴き声　¥ＦＪ２¥ＳＥ¥ＡＮＩＭＡＬ

No.　内　容	ファイル名
①普通の犬の吠える声	①BARK. SND
②犬の遠吠え	②HOWL1. SND
③犬のうなって吠える声	③HOWL2. SND
④子犬	④PUPPY1. SND
⑤猫	⑤CAT. SND
⑥おんどり～時を告げる	⑥COCK. SND
⑦豚	⑦PIG. SND
⑧牛	⑧COW. SND
⑨馬	⑨HORSE. SND
⑩羊	⑩SHEEP. SND
⑪猿	⑪MONKEY. SND
⑫象	⑫ELEPHANT. SND
⑬ライオン	⑬LION. SND

No. 内　　容	ファイル名
⑭からす	⑭CROW. SND
⑮かもめ	⑮SEAGULL. SND
⑯雀	⑯SPARROW. SND
⑰うぐいす	⑰JPN_NTGL. SND
⑱すず虫	⑱BELLRING. SND
⑲みんみん蟬	⑲CICADA1. SND
⑳あぶら蟬	⑳CICADA2. SND
㉑ひぐらし	㉑CICADA3. SND
㉒蟬しぐれ	㉒CICADAS. SND
㉓こおろぎ	㉓CRICKET. SND
㉔蚊の羽のうなり	㉔MOSQUITO. SND
㉕雨蛙	㉕FROG. SND

人間　　¥FJ2¥SE¥PEOPLE

No. 内　　容	ファイル名
①男性の歩く靴音	①WALK_MAN. SND
②女性　　〃	②WALKLADY. SND
③男性の早足の靴音	③RUN_MAN. SND
④女性　〃	④RUN_LADY. SND
⑤いびき	⑤SNORE. SND
⑥あくび	⑥YAWN. SND
⑦くしゃみ	⑦SNEEZE. SND
⑧おなかの鳴る音	⑧HUNGRY. SND
⑨頬をたたく音～ピシャッ	⑨SLAP. SND
⑩赤ちゃんの鳴き声	⑩BABY. SND
⑪咳～ゴホン　ゴホン	⑪COUGH. SND
⑫水を飲む音～ゴク	⑫DRINKING. SND
⑬笑い	⑬LAUGHTER. SND
⑭ざわめき	⑭STIR. SND
⑮拍手～50人前後	⑮CLAPPING. SND
⑯拍手～100人前後	⑯APPLAUSE. SND
⑰突撃～ワアーッ	⑰DASH. SND
⑱勝鬨～エイエイオー	⑱VICTORY. SND

街の音　¥FJ2¥SE¥STREET

No.　内　容	ファイル名
①踏み切り（電子音）	①CROSS1.SND
②　〃　（鐘）	②CROSS2.SND
③電車の通過	③E_TRAIN.SND
④工事中～掘削機	④DRILL.SND
⑤工事中～杭打ち	⑤PILE.SND
⑥朝の小鳥	⑥BIRDS.SND
⑦パチンコ～チーン・ジャラ	⑦PINBALL.SND
⑧市場の呼び込み	⑧MARKET.SND
⑨廃品回収車	⑨RECYCLE.SND
⑩道路の騒音	⑩ROAD.SND
⑪教会の鐘	⑪CHURCH.SND
⑫お寺の鐘	⑫TEMPLE.SND
⑬駅のアナウンス	⑬STATION.SND

乗り物　¥FJ2¥SE¥VEHICLE

No.　内　容	ファイル名
①乗用車のクラクション	①KLAXON.SND
②　〃　ドア閉まる	②DOORSHUT.SND
③バスのクラクション（短）	③BUS_S.SND
④バスのクラクション（長）	④BUS_L.SND
⑤船の汽笛	⑤SHIP.SND
⑥電気機関車の汽笛	⑥EL.SND
⑦ＳＬの汽笛	⑦SL.SND
⑧急ブレーキ	⑧BRAKE.SND
⑨クラッシュ	⑨CRASH.SND
⑩乗用車発進のエンジン音	⑩CAR.SND
⑪自転車のベル	⑪BICYCLE.SND
⑫ワンマンバスのドアが開く	⑫BUS_OPEN.SND
⑬　〃　閉まる	⑬BUS_SHUT.SND
⑭バイクの通過	⑭BIKE.SND
⑮大型ジェット機の離陸	⑮TAKE_OFF.SND
⑯新幹線の通過	⑯HIKARI.SND
⑰ヘリコプター	⑰COPTER.SND

No. 内　　容	ファイル名
⑱パトカーのサイレン	⑲PATROL. SND
⑲消防車のサイレン	⑲F_ENGINE. SND
⑳救急車のサイレン	⑳AMBULNCE. SND

日本の音　¥FJ2¥SE¥J_SOUND

No. 内　　容	ファイル名
①笙	①SHO. SND
②つづみ	②TSUZUMI. SND
③三味線	③SAMISEN. SND
④琴	④KOTO. SND
⑤芝居のつけ	⑤TSUKEITA. SND
⑥拍子木	⑥CLAPPERS. SND
⑦きはだ	⑦KIHADA. SND
⑧笛	⑧FLUTE. SND
⑨祭囃子	⑨F_MUSIC. SND
⑩大太鼓	⑩BD_1. SND
⑪大太鼓～ドンドンカッカ	⑪BD_2. SND
⑫大人のみこし～そいや	⑫SHOUT_1. SND
⑬子供のみこし～ワッショイ	⑬SHOUT_2. SND
⑭さい銭箱	⑭OFFERBOX. SND
⑮鈴の音	⑮BELL. SND
⑯夜店	⑯STALL. SND
⑰合戦	⑰BATTLE. SND
⑱馬のいななき	⑱NEIGH. SND
⑲馬の並足～1頭～	⑲NORMSTEP. SND
⑳馬の走る音～1頭～	⑳RUN_H1. SND
㉑馬の走る音～馬群～	㉑RUN_H2. SND
㉒人が刀で刺される音	㉒STAB. SND
㉓呼子笛	㉓WHISTLE. SND
㉔門の開く音～ギーッ	㉔OPENGATE. SND
㉕下駄の音	㉕CLOGS. SND
㉖ししおどし	㉖SHISHI. SND
㉗刀	㉗SWORD. SND
㉘ほらがい	㉘SHELL. SND

家庭音　￥ＦＪ２￥ＳＥ￥ＤＯＭＥＳＴＩＣ

No. 内　容	ファイル名
①電話のベル	①PHONE. SND
②ドアベル	②DOORBELL. SND
③風鈴	③WINDBELL. SND
④割れる皿	④CRACK. SND
⑤栓を抜く～スポン	⑤SPO. SND
⑥ウイスキーを注ぐ	⑥WHISKEY. SND
⑦ハイボール	⑦HIGHBALL. SND
⑧まないた	⑧CHOPPING. SND
⑨料理～炒める	⑨FRY_1. SND
⑩〃　～揚げる	⑩FRY_2. SND
⑪〃　～ぐつぐつ煮る	⑪BOIL. SND
⑫ドアをノックする	⑫KNOCK. SND
⑬ドアを開ける	⑬OPENDOOR. SND
⑭〃閉める	⑭SHUTDOOR. SND
⑮窓を開ける（がらがら）	⑮OPEN_W. SND
⑯〃閉める（ガラガラピシャ）	⑯SHUT_W. SND
⑰柱時計が時を刻む	⑰WALL_C. SND
⑱鳩時計	⑱CUCKOO_C. SND
⑲シャワー	⑲SHOWER. SND
⑳英文タイプライターを打つ	⑳TYPING. SND
㉑　〃　の改行音	㉑RETURN_T. SND
㉒のこぎり	㉒SAW. SND
㉓かなづち	㉓HAMMER. SND
㉔掃除機	㉔CLEANER. SND
㉕スプレー	㉕SPRAY. SND

マンガ音　￥ＦＪ２￥ＳＥ￥ＣＡＲＴＯＯＮ

No. 内　容	ファイル名
①マンガ音～1	①BIYON. SND
②〃　～2	②BOWAN. SND
③変身	③HENSHIN. SND

スポーツ ¥FJ2¥SE¥SPORTS

No. 内 容	ファイル名
①野球～金属バットで打つ	①METALBAT. SND
②野球～木製バットで打つ	②WOODBAT. SND
③テニスのラリー	③TENNIS. SND
④卓球のラリー	④PINGPONG. SND
⑤ゴルフのスゥイング～ウッド	⑤GLF_SWNG. SND
⑥ゴルフのパター～カップイン	⑥GLF_PAT. SND
⑦相撲の行司の声～のこった	⑦SUMO. SND
⑧サッカーボールを蹴る	⑧SOCCER. SND
⑨プールに飛び込む音	⑨DIVING. SND
⑩バレーの応援「日本ﾁｬﾁｬﾁｬ」	⑩JPNCHA. SND
⑪バレーの声援「ソーレ」	⑪SORE. SND
⑫バスケットボールのドリブル	⑫BASKET. SND
⑬スポーツカーの走る音	⑬CAR_RACE. SND
⑭ビリヤードのBreak	⑭POOLHALL. SND
⑮ボーリング～ボールが転がる	⑮BOWLING1. SND
⑯ボーリング～ピンがたおれる	⑯BOWLING2. SND
⑰ボクシングのゴング	⑰GONG. SND
⑱野球の観衆	⑱AUDI_1. SND
⑲ラグビーの観衆	⑲AUDI_2. SND

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

文字フォントデータ内容一覧

ここでは、それぞれの文字フォントデータの内容と、ファイル名を紹介します。

文字フォントデータ（拡張子が「FNT」のファイル）は、Townsシステムソフトウェアの CD-ROMの「¥FJ2¥FONT」というディレクトリに入っています。

◆データの使いかた

文字フォントのファイルは、下記のアプリケーションで使用できます。

ソフトウェア名	使　用　方　法
TownsGEAR	イメージフレームに任意の書体とサイズで表示できます。 ※ 32768色イメージフレームには表示できません。
TownsPAINT	プルダウンメニューの「描画」を左クリックして、［A］のところを左クリックすると、フォントデータを表示するメニューが現れます。
F-BASIC386 (V2.1以降)	DEF FONT命令でフォントを指定して、SYNBOL文で表示することができます。

＊詳しくは、それぞれのアプリケーションに添付のマニュアルをご覧ください。

◆TownsGEARでフォントデータを使うときの準備

Townsシステムソフトウェアの CD-ROMに入っているフォントデータを使うには､次の２つの方法があります。ただし、Townsシステムソフトウェアおよび TownsGEARをハードディスクにインストールしてあることが必要です。

- CD-ROMの¥FJ2¥FONT内の次のファイルを、TownsGEARをインストールしてあるハードディスクドライブの“GX16.EXP”というファイルのあるディレクトリ(通常は¥GEAR）に複写します。

  GOTH24.FNT　KYOU24.FNT　MARU24.FNT　MINN24.FNT

- Townsシステムソフトウェアの起動ドライブのルートディレクトリにあるAUTOEXEC.BATに、フォントファイルの場所を示す環境変数を追加します。

  例）SET FNT=Q:¥FJ2¥FONT（CD-ROMの¥FJ2¥FONTディレクトリを指定）

◆TownsPAINTでフォントデータを使うときの準備

Townsシステムソフトウェアの CD-ROMに入っているフォントデータを使うには､次の２つの方法があります。ただし､Townsシステムソフトウェアおよび TownsPAINTをハードディスクにインストールしてあることが必要です。

- CD-ROMの¥FJ2¥FONT内の次のファイルを、TownsPAINTをインストールしてあるハードディスクドライブの“GE16.EXP”、“GE256.EXP”、“GE32.EXP”いうファイルのあるディレクトリに複写します。

  GOTH24.FNT　KYOU24.FNT　MARU24.FNT　MINN24.FNT

●TownsPAINTをアイテム登録するときのパラメータとして、“-f”オプションと共にフォントファイルの場所を示すパス名を指定します。

例）-f Q:¥FJ2¥FONT（CD-ROMの¥FJ2¥FONTディレクトリを指定）

文字フォント　¥FJ2¥FONT

	内　容		ファイル名
①	明朝体　24ドット　全角 明朝体　24ドット　半角ひらがな 明朝体　24ドット　半角カタカナ 明朝体　24ドット　1/4角ひらがな 明朝体　24ドット　1/4角カタカナ	①	MINN24　.FNT MINN24HH.FNT MINN24HK.FNT MINN24QH.FNT MINN24QK.FNT
②	明朝体　32ドット	②	MINN32　.FNT
③	明朝体　48ドット	③	MINN48　.FNT
④	明朝体　60ドット	④	MINN60　.FNT
⑤	毛筆体　48ドット	⑤	MOUH48　.FNT
⑥	ゴシック体　24ドット　全角 ゴシック体　24ドット　半角ひらがな ゴシック体　24ドット　半角カタカナ ゴシック体　24ドット　1/4角ひらがな ゴシック体　24ドット　1/4角カタカナ	⑥	GOTH24　.FNT GOTH24HH.FNT GOTH24HK.FNT GOTH24QH.FNT GOTH24QK.FNT
⑦	ゴシック体　32ドット	⑦	GOTH32　.FNT
⑧	ゴシック体　48ドット	⑧	GOTH48　.FNT
⑨	ゴシック体　60ドット	⑨	GOTH60　.FNT
⑩	教科書体　24ドット　全角 教科書体　24ドット　半角ひらがな 教科書体　24ドット　半角カタカナ 教科書体　24ドット　1/4角ひらがな 教科書体　24ドット　1/4角カタカナ	⑩	KYOU24　.FNT KYOU24HH.FNT KYOU24HK.FNT KYOU24QH.FNT KYOU24QK.FNT
⑪	まる文字　24ドット　全角 まる文字　24ドット　半角ひらがな まる文字　24ドット　半角カタカナ まる文字　24ドット　1/4角ひらがな まる文字　24ドット　1/4角カタカナ	⑪	MARU24　.FNT MARU24HH.FNT MARU24HK.FNT MARU24QH.FNT MARU24QK.FNT

アイコンデータ

アイコンデータ（拡張子が「ICN」のファイル）は、Townsシステムソフトウェアの CD-ROMの「¥FJ2¥ICON」というディレクトリに入っています。

ここでは、それぞれのアイコンファイルの内容と、ファイル名を紹介します。

アイコンファイルは、Townsシステムソフトウェアのツールの中にある「アイコン編集」で参照し、複写してご使用ください。

なお、アイコン番号は、1024番から始まっています。

◆データの使いかた

アイコンのファイルは下記のソフトウェアで使用できます。

ソフトウェア名	使　用　方　法
アイコン編集	アイコンのファイルをロードした直後は、1024番のアイコンから表示されます。 「アイコン編集」は、同時に2つのアイコンファイルを開くことができます。データライブラリのアイコンを表示してお好きなアイコンを選び、ご自分のアイコンファイルに移してからご使用ください。 なお、その際のご自分のアイコンファイル名は、データライブラリのファイル名とは別のファイル名にされることをおすすめします。

＊詳しくは「アプリケーション ディクショナリ」をご覧ください。

アイコン　　¥FJ2¥ICON

内　容	ファイル名	アイコン概要
①　イベントの１	①EVENT_1.ICN	年中行事，祝祭日
②　イベントの２	②EVENT_2.ICN	レジャー，暮らし
③　人間	③PEOPLE.ICN	顔，人の動作や仕事，こびと
④　動物	④ANIMAL.ICN	干支，星座，その他の動物
⑤　植物・飲食物	⑤PLANT.ICN	木，花，葉，果物，飲食物
⑥　書類	⑥PAPERS.ICN	カード，用紙，本，ノート，封筒　等
⑦　道具	⑦TOOL.ICN	文房具，工作道具　等
⑧　楽器・効果音	⑧SOUND.ICN	楽器，効果音
⑨　媒体（ﾒﾃﾞｨｱ）	⑨MEDIA.ICN	プレーヤ，カメラ，VTR，テープ　等
⑩　乗物	⑩VEHICLE.ICN	飛行機，自動車，バイク　等
⑪　数字	⑪FIGURE.ICN	０～９　２種類
⑫　アルファベット	⑫ALPHABET.ICN	Ａ～Ｚ　２種類，未決，既決
⑬　マーク・記号	⑬MARK.ICN	ハート，天気，天体，医療　等
⑭　矢印の１	⑭ARROW_1.ICN	ＶＴＲボタン等他は，基本的な矢印
⑮　矢印の２	⑮ARROW_2.ICN	基本的な矢印１６種
⑯　小物類の１	⑯GOODS_1.ICN	眼鏡，衣服，スポーツ小物　等
⑰　小物類の２	⑰GOODS_2.ICN	料理，生活用品，リボン
⑱　その他の１	⑱ETC_1.ICN	電話，時計，建物，ヘルプ，OK，NG等
⑲　その他の２	⑲ETC_2.ICN	コマンド，ボタン，スイッチ　等

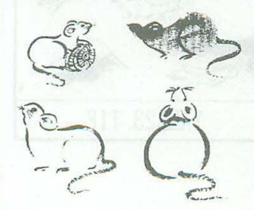
ポストカード用イラストデータ

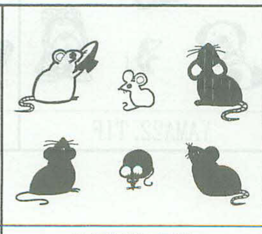
Townsシステムソフトウェアの中に入っている「ポストカード」用のイラストデータです。
「ポストカード用イラスト」データのファイルは、TownsシステムウェアのCD-ROMの「¥FJ2¥IMG_PST」というディレクトリに入っています。
データは、TIFF形式（２値圧縮）のファイルになっています。
ここで紹介するイラストは、「イラスト・カットミニ百科」全１０巻（山下秀樹著・㈱誠文堂新光社刊）より選別したものです。

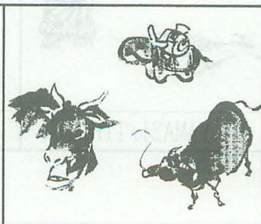
<レイアウトのサンプル>

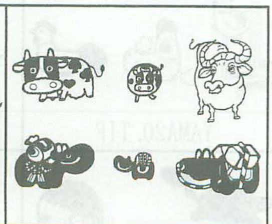


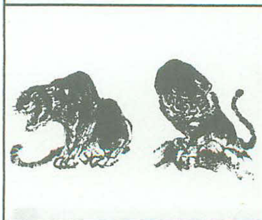
干支カット　　¥FJ2¥IMG_PST¥NEWYEAR1

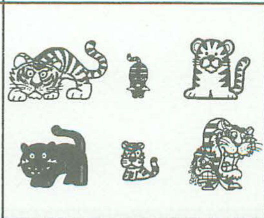

YAMA01.TIF

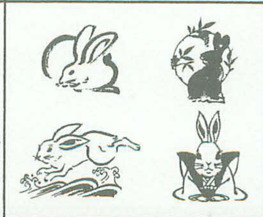

YAMA02.TIF

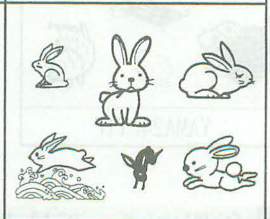

YAMA03.TIF


YAMA04.TIF


YAMA05.TIF

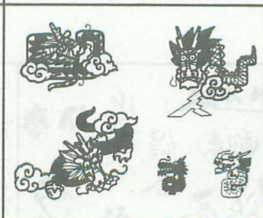

YAMA06.TIF


YAMA07.TIF


YAMA08.TIF

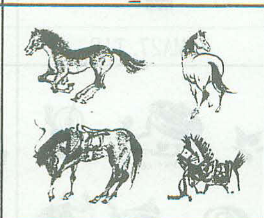

YAMA09_1.TIF


YAMA09_2.TIF

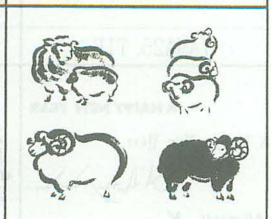

YAMA10.TIF

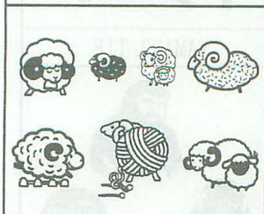

YAMA11.TIF


YAMA12.TIF


YAMA13.TIF

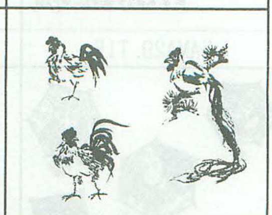

YAMA14.TIF

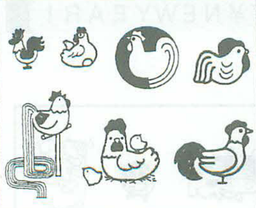

YAMA15.TIF


YAMA16.TIF


YAMA17.TIF


YAMA18.TIF


YAMA19.TIF



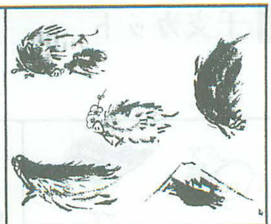
YAMA20.TIF



YAMA21.TIF



YAMA22.TIF



YAMA23.TIF



YAMA24.TIF

年賀ロゴ・正月カット　¥FJ2¥IMG_PST¥NEWYEAR2



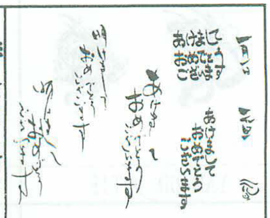
YAMA25.TIF



YAMA26.TIF



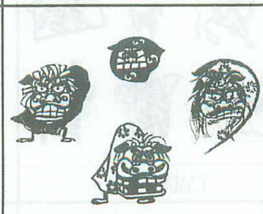
YAMA27.TIF



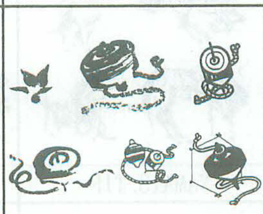
YAMA28.TIF



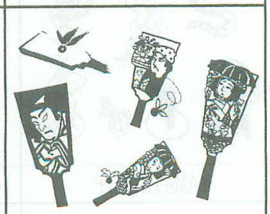
YAMA29.TIF



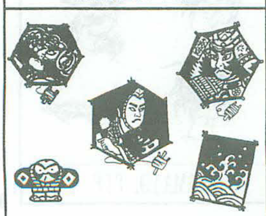
YAMA30.TIF



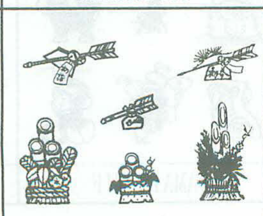
YAMA31.TIF



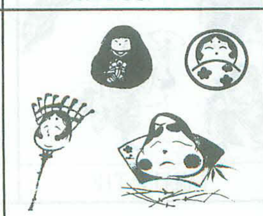
YAMA32.TIF



YAMA33.TIF



YAMA34.TIF



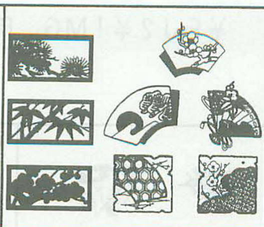
YAMA35.TIF



YAMA36.TIF



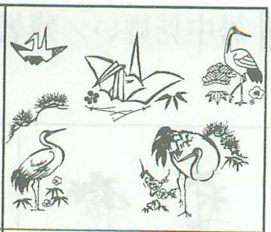
YAMA37. TIF



YAMA38. TIF



YAMA39. TIF



YAMA40. TIF



YAMA41. TIF



YAMA42. TIF

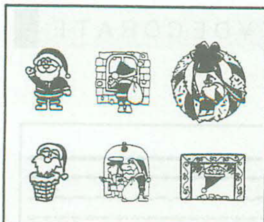


YAMA43. TIF



YAMA44. TIF

クリスマス ¥FJ2¥IMG_PST¥XMAS



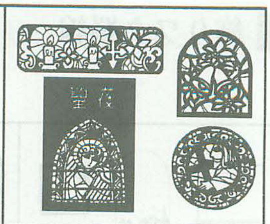
YAMA45. TIF



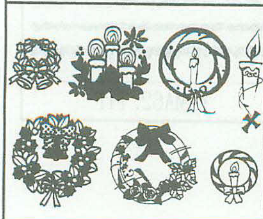
YAMA46. TIF



YAMA47. TIF



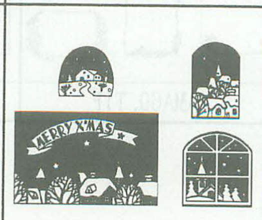
YAMA48. TIF



YAMA49. TIF



YAMA50. TIF

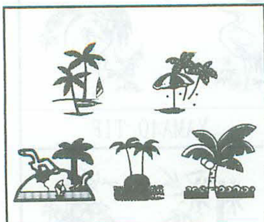


YAMA51. TIF

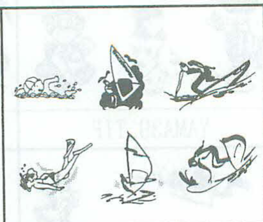


YAMA52. TIF

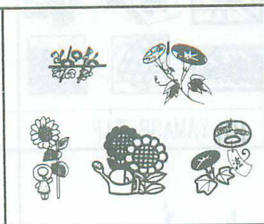
暑中見舞い／残暑見舞い　　¥FJ2¥IMG_PST¥SUMMER



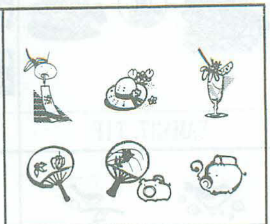
YAMA53. TIF F



YAMA54. TIF



YAMA55. TIF



YAMA56. TIF

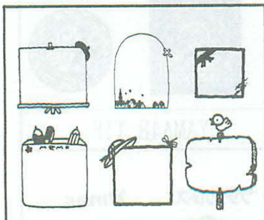


YAMA57. TIF

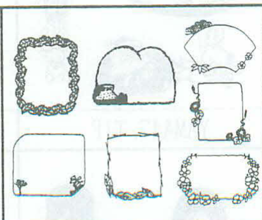


YAMA58. TIF

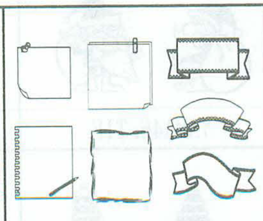
飾りワク罫線　　¥FJ2¥IMG_PST¥DECORATE



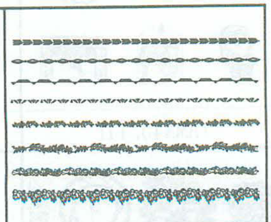
YAMA59. TIF



YAMA60. TIF



YAMA61. TIF



YAMA62. TIF

GEARイメージフレーム用データ

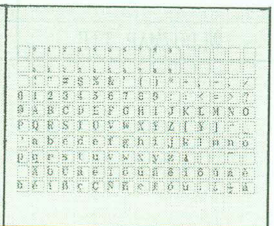
Townsシステムソフトウェアの中に入っている「TownsGEAR」用のイラストデータです。データは、TIFF形式のファイルになっています。

ここで紹介している「地図（16色圧縮）」データの著作権は、株式会社みくに出版が所有しています。

英数字（１６色圧縮）　￥ＦＪ２￥ＩＭＧ＿ＴＧ￥ＡＢＣ＿ＮＵＭ

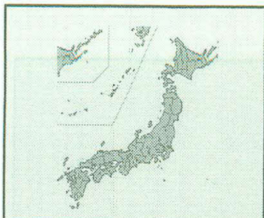


AN01.TIF

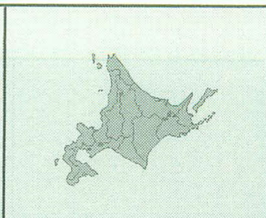


AN02.TIF

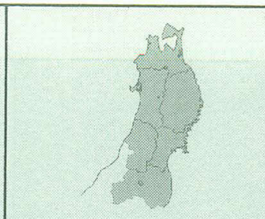
地図（１６色圧縮）　￥ＦＪ２￥ＩＭＧ＿ＴＧ￥ＭＡＰ



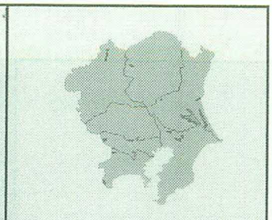
JPN01MAP.TIF



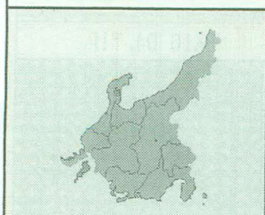
JPN02MAP.TIF



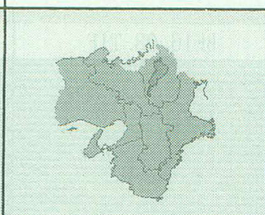
JPN03MAP.TIF



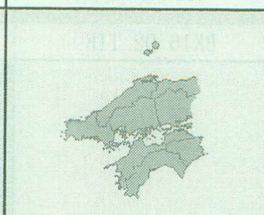
JPN04MAP.TIF



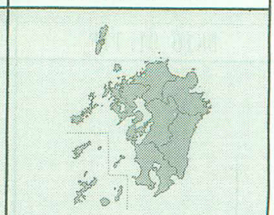
JPN05MAP.TIF



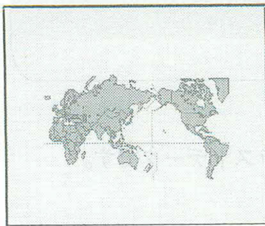
JPN06MAP.TIF

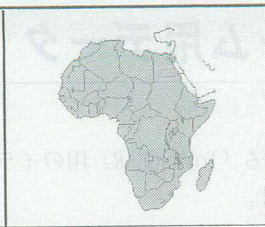


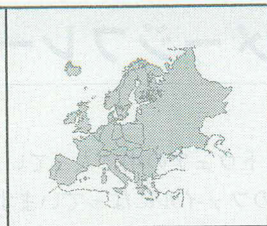
JPN07MAP.TIF



JPN08MAP.TIF

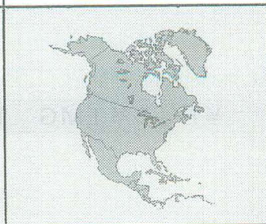

WLD01MAP.TIF


WLD02MAP.TIF

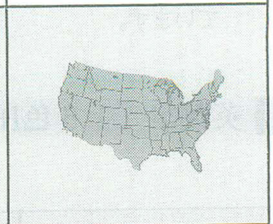

WLD03MAP.TIF


WLD04MAP.TIF


WLD05MAP.TIF


WLD06MAP.TIF

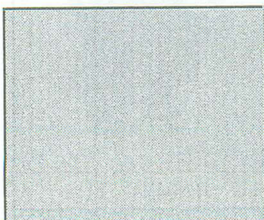

WLD07MAP.TIF

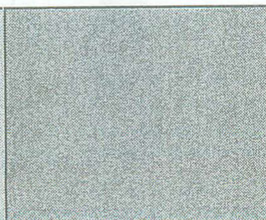

WLD08MAP.TIF

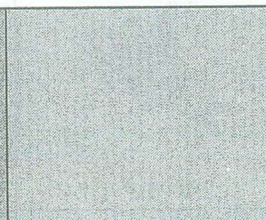

WLD09MAP.TIF

＊版権は、株式会社みくに出版が所有しています。

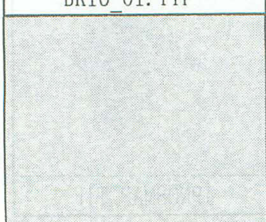
背景画（１６色圧縮・パレット付）　¥FJ2¥IMG_TG¥BACK16

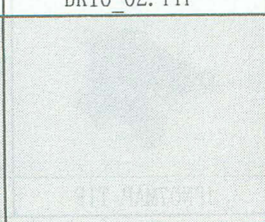

BK16_01.TIF

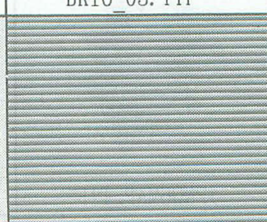

BK16_02.TIF

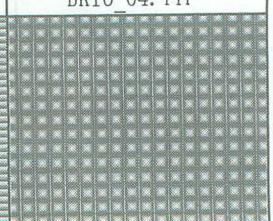

BK16_03.TIF

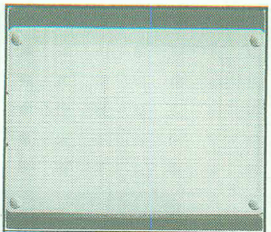

BK16_04.TIF


BK16_05.TIF


BK16_06.TIF


BK16_07.TIF


BK16_08.TIF

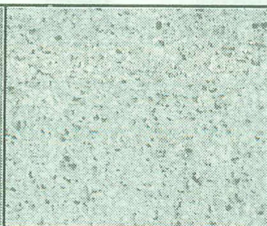


BK16_09.TIF

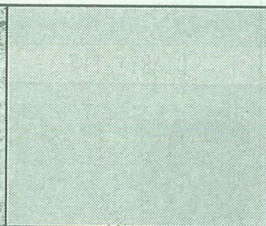
背景画（３２７６８色圧縮）　¥FJ2¥IMG_TG¥BACK32K



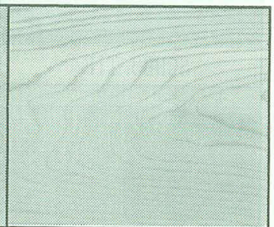
BK32_01.TIF



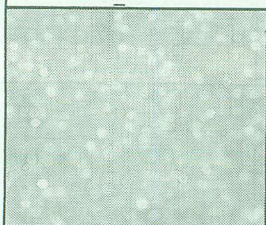
BK32_02.TIF



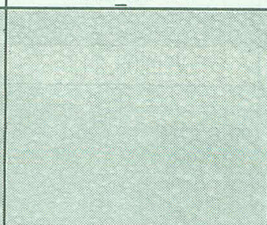
BK32_03.TIF



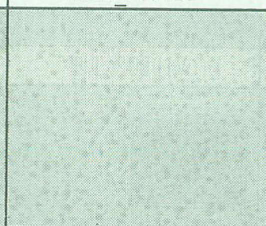
BK32_04.TIF



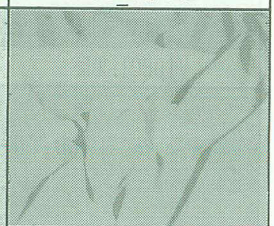
BK32_05.TIF



BK32_06.TIF

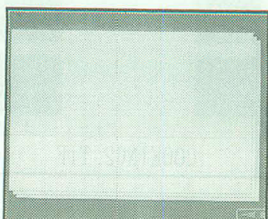


BK32_07.TIF

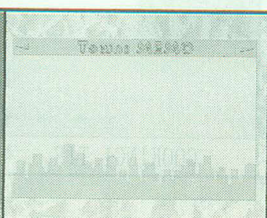


BK32_08.TIF

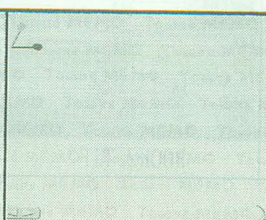
TownsGEAR参照ページのベース画　¥FJ2¥IMG_TG¥G_GBX



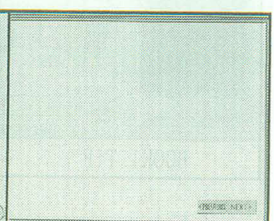
MEMO1.TIF



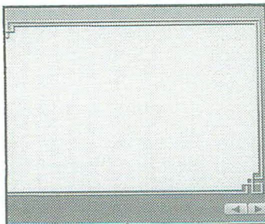
MEMO2.TIF



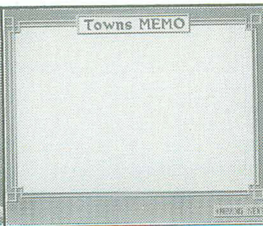
MEMO3.TIF



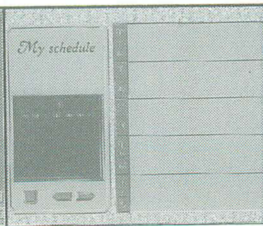
MEMO4.TIF



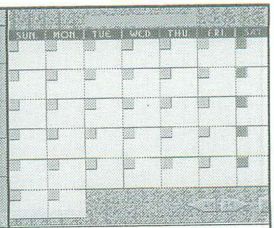
MEMO5. TIF



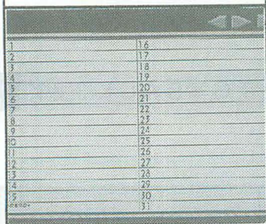
MEMO6. TIF



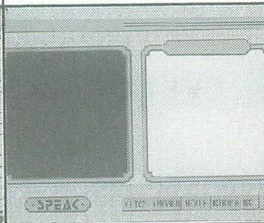
SCHE1. TIF



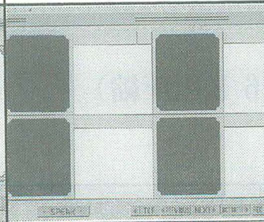
SCHE2. TIF



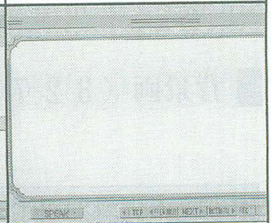
SCHE3. TIF



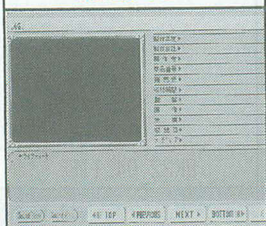
DIARY1. TIF



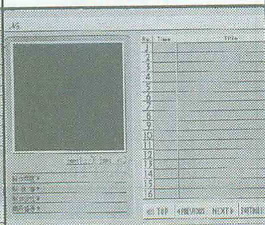
DIARY2. TIF



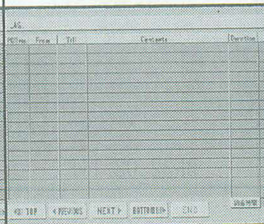
DIARY3. TIF



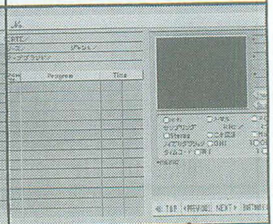
VIDEO1. TIF



VIDEO2. TIF



VIDEO3. TIF



VIDEO4. TIF

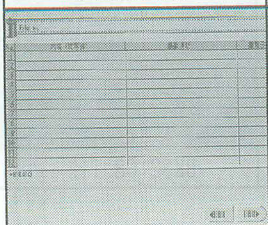
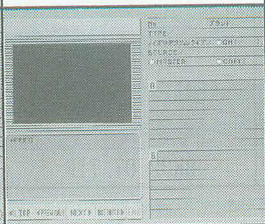
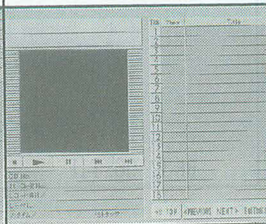


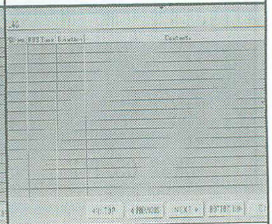
PHOTO. TIF



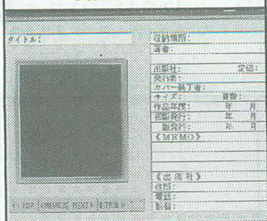
AUDIO1. TIF



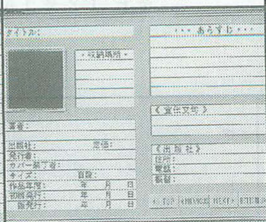
AUDIO2. TIF



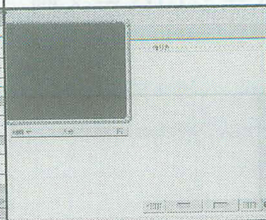
AUDIO3. TIF



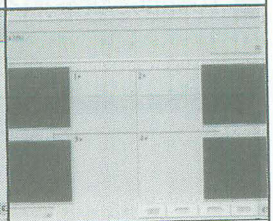
BOOK1. TIF



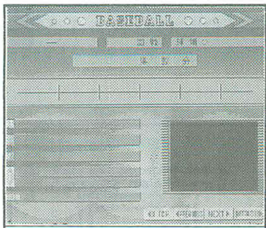
BOOK2. TIF

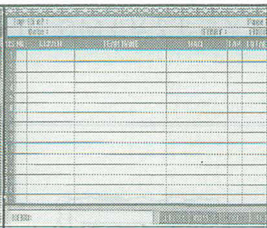


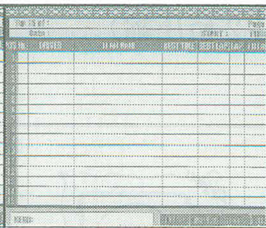
COOKING1. TIF

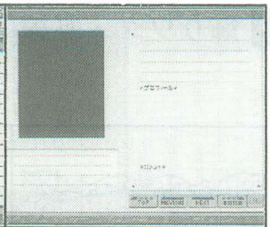


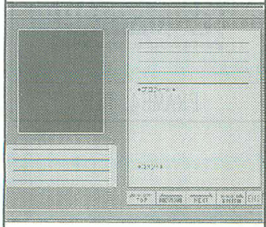
COOKING2. TIF

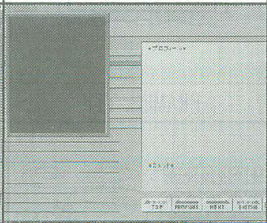

BB1.TIF

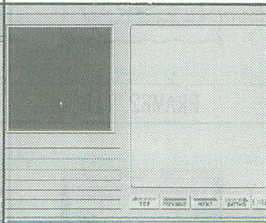

F1GP1.TIF

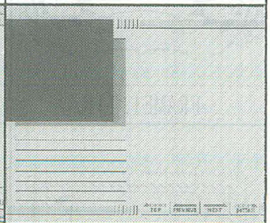

F1GP2.TIF


CARD1A.TIF


CARD1B.TIF


CARD1C.TIF


CARD2A.TIF


CARD2B.TIF

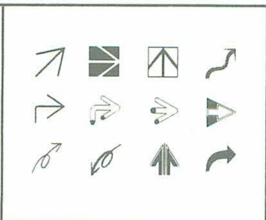
＊16色モード圧縮パレット付きTIFFデータ（MEMO5.TIFを除く）です。

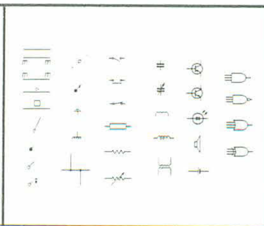
＊MEMO5.TIFは、32768色モード圧縮TIFFデータです。

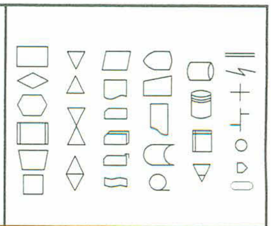
記号・マーク（2値圧縮）　￥FJ2￥IMG_TG￥SYMBOL

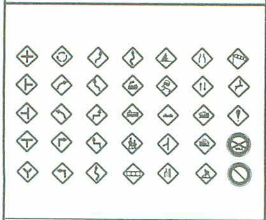


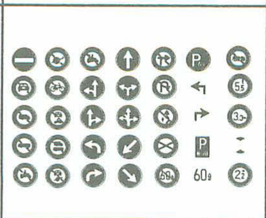
FMTOWNS.TIF

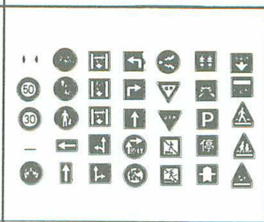

ARROW1.TIF

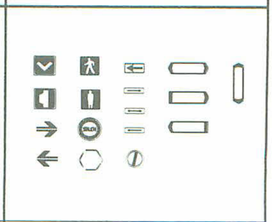

ELECTRIC.TIF


FLOW.TIF

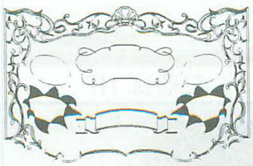

TRAFFIC1.TIF

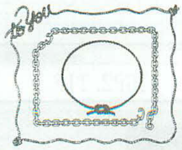

TRAFFIC2.TIF

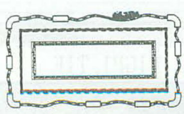

TRAFFIC3.TIF


TRAFFIC4.TIF

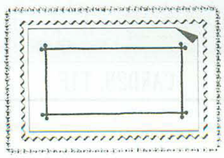
飾りワク・罫線（2値圧縮）　¥FJ2¥IMG_TG¥DECORATE

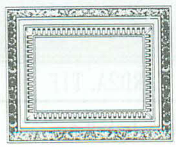

FRAME1. TIF

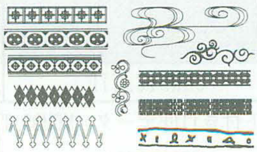

FRAME2. TIF


FRAME3. TIF


FRAME4. TIF


FRAME5. TIF


FRAME6. TIF


PATTERN1. TIF

写真データ

ここでは、32768 色モードの写真データの内容とファイル名を紹介します。

32768色モードの写真データのファイルは、TownsシステムソフトウェアのCD-ROMの「¥FJ2¥PHOTO」というディレクトリに入っています。

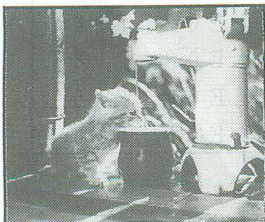
拡張子は「TIF」です。

ファイルの画面上での大きさは、横320×縦240ドットです。

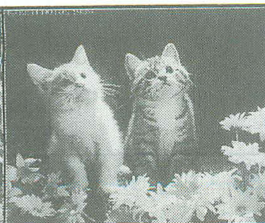
ファイル名は、各写真の下に掲載してあります。

ここで紹介しているデータの著作権は、株式会社KEYHOTOS(CAT1.TIF、CAT2.TIF、PALM.TIF)、中村庸夫(PENGIN.TIF 、POOL.TIF) が所有しています。

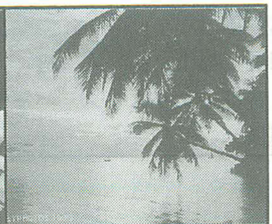
写真データ（カラー）　¥FJ2¥PHOTO



CAT1.TIF

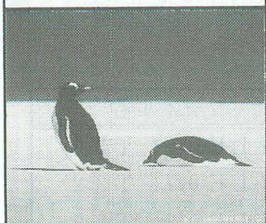


CAT2.TIF

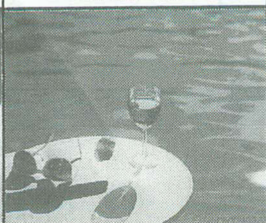


PALM.TIF

(C) KEYPHOTOS 1989



PENGUIN.TIF



POOL.TIF

(C) 中村庸夫 1989

タイルパターンデータ

ここでは、タイルパターンデータ（16色、32768色）のファイルの内容と、ファイル名を紹介します。

16色モードのタイルパターンは、千代紙の伝統工芸を思わせるタイルパターンです。

32768モードのタイルパターンは、グラデーションによる立体的なタイルパターンです。タイルパターンデータ（拡張子が「T16」または「T32」のファイル）は、Townsシステムソフトウェアの CD-ROMの「¥FJ2¥TILE」というディレクトリに入っています。

タイルパターン（１６色モード） ¥FJ2¥TILE

内　　容	ファイル名
民族調の模様	ＴＩＬＥ０１．Ｔ１６
花　樹木　草	ＴＩＬＥ０２．Ｔ１６
石垣　煉瓦　都市　街　人　雲	ＴＩＬＥ０３．Ｔ１６
動物柄　音符　クリスマス　パーティ　他	ＴＩＬＥ０４．Ｔ１６
幾何学模様	ＴＩＬＥ０５．Ｔ１６

タイルパターン（３２７６８色モード） ¥FJ2¥TILE

内　　容	ファイル名
立体１	ＴＩＬＥ０６．Ｔ３２
立体２	ＴＩＬＥ０７．Ｔ３２
立体３	ＴＩＬＥ０８．Ｔ３２
立体４	ＴＩＬＥ０９．Ｔ３２
立体５	ＴＩＬＥ１０．Ｔ３２

付　録



付録 1

FMTOWNS用語集

ここでは、FMTOWNSをお使いになるときよく出てくる用語を説明しています。わからない言葉が出てきたときに参照してください。用語は英数字、50音順になっています。
なお、用語集の最後に「表示色について」と「音のデータについて」をまとめていますので、そちらも参考にしてください。

英数字

◆?、*⇨ワイルドカード

◆1.44MB、1.2MB、720KB、640KB⇨初期化

◆16色、256色、32768色（32K色、3万2千色）、フルカラー（約1600万色）
➡「表示色について」(P.282)

◆2HD、2DD⇨フロッピィディスク

◆3.5インチ、5インチ⇨フロッピィディスク

◆ASCII（アスキー）コード⇨コード

◆CD-ROM（シーディーロム）
CD（コンパクトディスク）にプログラムやデータなどを記録させたもので、フロッピィディスクに比べてたいへん大量のデータが入ります。ただし、書き込みはできません。

◆CD-ROM（シーディーロム）辞書（CD辞書）
辞書や百科事典などの内容がCD（コンパクトディスク）に収められています。冊数の多い百科事典も小さなCD-ROMにそっくり入ってしまいますので、持ち運びや収納にもたいへん便利です。「CD辞書検索」を使うと知りたい事柄を簡単に見つけることができます。

◆CPU（シーピーユー）
Central Processing Unitの略。パソコンの中心部分であり、「中央処理装置」ともいいます。プログラムの命令に従って、データをメモリから読み出して処理を行い、ディスプレイに文字や図形を表示させたり、メモリにその結果を書き込んだりします。
CPU内部で一度に処理できるデータ量の違いにより、8ビット、16ビット、32ビットなどに分類されます。ビット数が大きいほど一度に大量のデータを扱えるため処理が速くなります。

◆EUP（イーユーピー）ファイル
音楽データファイルの1つです。FMTOWNSではEUPファイルを音楽データファイルの標準形式としています。EUPファイルは「TownsGEAR」や「EUPプレーヤー」、別売のF-BASIC386で演奏することができます。
また、別売のEUPHONYⅡ/MTRで作成することができます。
⇨MIDI
➡「音のデータについて」(P.281)

◆F-BASIC386（エフベーシックサンハチロク）
別売のソフトウェアで、FMTOWNS専用のBASIC言語です。

◆FM音源

電気的に作成された音（信号波形）をいくつか組み合わせて、人工的に様々な音を作り出す音源です。FM音源はノイズの少ないきれいな音が特徴です。FM TOWNSでは、FM音源で6つまでの異なる音を同時に出すことができるので、その組み合わせにより和音を奏でることができます。

◆FM音色ファイル⇨音のデータについて（P.281）

◆JISキーボード⇨キーボード

◆JISコード⇨コード

◆JPEG（ジェイペグ）形式⇨イメージファイル

◆MIDI（ミディ）

Musical Instrument Digital Interfaceの略。製造メーカーに関係なく、すべてのデジタル楽器や周辺装置を相互に連動させるために作られた規格です。集中的にいろいろなデジタル楽器や周辺機器の操作ができ、大規模なデジタル演奏が行えます。

●MID（エムアイディー）ファイル

またはスタンダードMIDIファイル、標準MIDIファイルといいます。MIDI規格にそった音楽データファイル（MIDIファイル）のファイル形式は機器やソフトによっていくつかあります。例えば、FM TOWNSで標準として使用するEUPファイルもMIDIファイルの1つです。これらのファイルを共通化するために作られたファイル形式がMIDファイルです。なお、別売のEUPHONYⅡ/MTRでEUPファイルをMIDファイルに変換することができます。

◆MS-DOS（エムエスドス）

米国マイクロソフト社が開発したOS（オペレーティングシステム）です。

パソコン用のOSとして世界的に広く利用されています。FM TOWNSで使用しているTownsOSはMS-DOSを土台としています。

●コマンドモード

MS-DOSのコマンドをTownsOSから使うための環境です。

●コマンド

コマンドモード（MS-DOSの画面）で操作するときに使う命令です。

●プロンプト

コマンドモードにしたときにMS-DOSの画面上に表示される「ドライブ名>」（D>など）です。コマンドが入力されるのを待っている状態です。

●コンソールモード／コンソールレスモード

コンソールモードでは、FM TOWNS専用のアプリケーションだけでなく、MS-DOS上で動くアプリケーションを「アイテム」に登録して使ったり、「コマンドモード」を使うことができます。コンソールレスモードでは、FM TOWNS専用のアプリケーションのみ使えます。

◆NBツール

弊社のFM NoteBook用の「日本語MS-DOS® V3.1（基本機能）」に添付されているソフトウェアです。FM NoteBookをシステム手帳代わりに使うための5つのツール（メモ帳、予定表、住所録、電卓、パソコン通信）があります。Townsシステムソフトウェアの「予定表」のデータとNBツールの「予定表」のデータを共有することができます。

◆OAK（オーエーケー）
OASYSかな漢字変換の通称。日本語を入力するためのソフトウェアです。かなを入力すると、いくつかの文節をまとめて漢字に変換する機能（複文節変換機能）、単語登録機能、辞書の学習機能などがあります。

◆OS（オーエス）
Operating Systemの略。基本ソフトウェアともいいます。メモリ管理や周辺機器のハードウェアの管理をしたり、アプリケーションを働きやすくする役割を持つソフトウェアです。OSがないとアプリケーションは動きません。

●OS種別
FM TOWNSでは、TownsOSというOSを使っています。TownsOSはMS-DOSを土台としていますので、TownsOSやその他のMS-DOSに関係する区画を作成するときはMS-DOSを選びます。FM-OASYSに関係する区画を作成するときはFM-OASYSを選びます。

◆PCM音源
Pulse Code Modurationの略。録音した音声（アナログ信号）をデジタル信号（コンピュータに理解できる数字データ）に変換し、音源として使用します。

◆PCM楽器ファイル、PCM音声ファイル
➡「音のデータについて」（P.281）

◆RAM（ラム）
Random Access Memoryの略。FM TOWNS本体のメモリ（記憶装置）の一部で、読み出しと書き込みができます。画面に表示するデータを扱うRAMを特にビデオRAM(VRAM）といいます。

●RAMディスク
RAMをディスクと同じように使うことです。たいへん高速に読み書きできますが、電源を切るとRAMディスクの内容は消えてしまいます。また、RAMディスクは本体のメモリの一部を使うためメモリ不足でアプリケーションが使えないことがあります。別売の拡張RAMモジュールをセットするとメモリを増やすことができます。

◆ROM（ロム）
Read Only Memoryの略。メモリの一種です。読み出しはできますが、書き込みはできません。ROMには最も基本的なプログラムが入っています。例えば、電源を入れた直後にシステムを読み込むプログラムなどです。

◆RS-232C（アールエスニサンニシー）
パソコンに外部機器を接続するときの規格の一種です。RS-232Cインタフェースがあれば、異なるメーカーの機器間でも基本的に接続することができます。
アメリカ電子工業会（EIA）が規格化し、JIS規格でも「データ回線終端装置と端末装置のインタフェース C6361-1982」と制定してあり、RS-232Cの通称で呼ばれています。

◆TIFF（ティフ）形式、TIFFファイル
⇨イメージファイル

◆TownsGEAR(タウンズギア)

お料理ノートや日記帳などの「ノート」を自由に作成するアプリケーションです。紙のノートのように「ページ」をめくって使います。ページには文字や絵はもちろん、音楽や声を書き込むことができます。TownsシステムソフトウェアのCD-ROM内にページ作成のためのサンプルページをまとめたノートを「GEAR参照ノート」として用意しています。

◆Townsタブレット

マウスと同じ感覚で使えるペン入力装置（別売）です。Ｂ５版程度のボードの上でタブレットペンを移動すると画面上のマウスカーソルが動きます。ペン先をボードに付けて押すと左クリックになり、ドラッグもできます。ペンの側面についているスイッチを押すと右クリックになります。画面上に絵を書くときなどに便利です。

◆Ｖ×．×（バージョン）Ｌ××（レベル）

Ｖ×．×もＬ××もソフトウェアの機能の程度を示す版数です。Ｖはソフトウェアの機能を上げた時に使います。Ｌはバージョンよりも小さな機能アップのときに使います。同じ名前のソフトウェアでもバージョンやレベルが違うと使えない機能がある場合があります。

あ行

◆アイコン

画面に表示される小さい絵のことです。TownsシステムソフトウェアのCD-ROM内にはアイコンのサンプルが入っています。また、「アイコン編集」を使って自分で作ることもできます。

◆アイテム

アイテム表示ウィンドウ内に表示されるアイコンとタイトルのことです。アイテムにはアプリケーションを起動させるためのファイルが登録されています。マウスを使ってそのアイテムを選ぶと登録されているファイルが実行され、アプリケーションが起動します。［ファイル］メニューの［アイテム管理］を使ってアイテムを登録したり、変更、削除することができます。よく使うアプリケーションをアイテムに登録すると便利です。

●アイテム種別

アイテムには、アプリケーションアイテムとグループアイテムの２種類があります。アプリケーションアイテムを選ぶとアプリケーションが起動します。グループアイテムを選ぶとアイテム表示ウィンドウを表示しますので、そのアイテム表示ウィンドウの中にさらにアイテムを登録してアイテムを階層化することができます。

◆アプリケーション

アプリケーションソフトウェアともいいます。一般的にはOS（基本ソフト）と区別して、OS上で動く実際の作業を行うソフトウェアのことをさします。

TownsシステムソフトウェアのCD-ROMの中には、TownsMENUから起動できるプログラムがたくさん入っています。これらを総称してアプリケーションと呼んでいます。

◆アプリケーションアイテム

⇨アイテム（⇨アイテム種別）

◆イメージファイル

画像（イメージ）を保存するファイルの形式はいくつかありますが、Townsシステムソフトウェアで扱うイメージファイルの形式は次の２つです。

●TIFF（ティフ）形式

FMＴＯＷＮＳではTIFFファイル（拡張子はTIF)をイメージファイルの標準形式としています。TIFFファイルには表示色について５種類のモード（２値、16色、256色、32768色、フルカラー：約1600万色)があり、圧縮(LZW)したものとしていないものがあります（どれも拡張子はTIF)。圧縮するとファイルの容量が小さくなりますが、ファイルの内容は変わりません。TownsシステムソフトウェアではTIFFファイルのデータをいくつか用意しています。

➡「第５章 Townsデータライブラリ」

●JPEG（ジェイペグ）形式

表示色はフルカラーのみで、ファイルを圧縮しています（拡張子はJPG)。圧縮率（ファイルを小さくする割合）はTIFF形式の圧縮よりも高いのですが、表示したとき画像が多少粗くなります。

➡「表示色について」（P.282）

◆インストール

ソフトウェアをハードディスクや光磁気ディスクなどに入れ、使用できる環境に整えることです。TownsシステムソフトウェアではCD-ROMの内容をインストールする「HDインストール」を用意しています。

◆親指シフトキーボード⇨キーボード

◆オンラインヘルプ

[?]をクリックすると画面に表示される「マニュアル」です。FMＴＯＷＮＳを使っていて、「あれ、これってなんだっけ？」と思ったとき、本のマニュアルを開かなくてもオンラインヘルプを表示すれば画面から目を離さずに作業が続けられます。オンラインヘルプには、操作説明、機能の概要、用語の説明が書かれていて、索引で探すことができます。[?]が表示されているときオンラインヘルプを使えます。

か行

◆外字（がいじ）

外字パターンともいいます。通常使える文字や記号以外で、登録すると使える文字や記号のことです。外字のサンプルが、TownsシステムソフトウェアのCD-ROM内に用意されていますので、「外字編集」を使って読み込んで参考にしてください。また、「外字編集」を使うと自分で外字を作ることもできます。外字の登録は「外字管理」で行います。

なお、外字を管理するために割り当てたコードを外字コードといいます。

◆外字コード⇨コード

◆階層ディレクトリ⇨ディレクトリ

◆解像度

ディスプレイの表示は、ドット（点）の集まりです。そのドットのきめ細かさを示すのが解像度です。例えば、TownsMENUでは一画面に縦640×横480ドットが表示されています。

●ドット

文字や画像を表示するときの最小単位です。

◆拡張子⇨ファイル

◆カスタマイズ

FMTOWNSなどのパソコンの動作環境を自分で使いやすいように変更することです。

➡「第3章 3.FMTOWNSの環境設定」(P.166)

◆カットシートフィーダ

プリンタで印刷するときに使う、単票の用紙を自動的に紙送りする装置（別売）です。

◆カレントディレクトリ⇨ディレクトリ

◆キーボード

コンピュータに文字や命令を伝える入力装置です。

FMTOWNSのキーボードには、JISキーボードと親指シフトキーボードの2種類があります。

●JISキーボード

文字キーがJIS規格（タイプライタと同じ配置）になっています。文字キー以外の部分は、FMTOWNS独自のキーが配置してあります。

●親指シフトキーボード

弊社が独自に開発したキーボードです。日本語の中で使用頻度の高いかなをキーボードの中央に集めてありますので、効率的に日本語を入力できます。また、親指を使うことにより、小指と薬指の負担を軽くしています。

なお、英字の配置はJIS規格になっています。

◆キロバイト⇨ビット／バイト

◆区画

ハードディスクや光磁気ディスクは記憶領域が大きいため、その領域をいくつかに区切って利用します。区切ったそれぞれの場所のことを区画といいます。

同じ種類のファイルを1つの区画にまとめておくとハードディスクや光磁気ディスクを効率良く使えます。

●区画名

区画ごとに付ける名前のことです。その区画に入っているファイルの種類やアプリケーション名（TownsOS 、GAMEなど）を区画名にしておくと区画名を見るだけで内容がわかるので大変便利です。

◆区点コード⇨コード

◆グリッド

（グリッド表示ボタン）を左クリックするとアイテム表示ウィンドウに表示される「ます目」のことです。表示されているアイコンをます目に沿ってまっすぐに並べかえることができます。

◆グループアイテム⇨アイテム

◆コード

パソコンでは、文字や記号を決まった数値に割り当てています。この数値をコードといいます。

コンピュータ内部で文字を記録したり、コンピュータからプリンタなどの外部機器に文字を送るときに使います。

●ASCII（アスキー）コード

コンピュータでの情報交換のためのコードとして米国で設定された文字コードです。英数字や記号が割り当てられています。

●JIS（ジス）コード

日本工業規格が設定した文字コードです。

ASCIIコードにかなや漢字を足したものです。

●シフトJISコード

JISコードを元に、漢字を使いやすいように改良した文字コードです。

上記のコードの他に以下のコードがあります。

●区点コード

文字コードの数値の取りかたの一種です。まずいくつかの区にわけて、その中の何番目という数えかたをしています。

●外字コード

外字を管理するための区点コードです。登録した外字パターンは、すべて区点コードで管理されます。

◆コマンド⇨MS-DOS

◆コマンドモード⇨MS-DOS

◆コンソールモード／コンソールレスモード⇨MS-DOS

さ行

◆サイドワーク機能

Townsシステムソフトウェアでは、あるアプリケーションを使っているときに、他のアプリケーションをいつでも呼び出して使える機能を用意しています。これをサイドワーク機能といいます。サイドワーク機能で呼び出せるアプリケーションには、コントロールパネル、メニュー色設定、電卓、CDプレーヤー、住所録、予定表、単語登録、ドライバリストがあります。他にもサイドワーク用のアプリケーションをTownsシステムソフトウェアのCD-ROM内に用意しています。登録するときは［設定］グループアイテムの［システム設定］で行います。

◆サウンドメッセージ

行った操作が正しいか誤りかなどを音声で知らせてくれる機能です。時間のかかる処理の終了を知らせる音を設定したり、クリック音や警告音などを設定することができます。あらかじめ音は設定されていますが、自分で好きな音を録音して設定し直すこともできます。サウンドメッセージで使うデータファイルはSYSTEM.MSGファイルです。このファイルはPCM音声ファイル（拡張子はSND）がいくつか集まったものです。

➡「音のデータについて」（P.281）

◆サブディレクトリ⇨ディレクトリ

◆シフトJISコード⇨コード

◆ショートカットキー

マウスでメニューを選択するのと同じ処理をキーボードを使って行うことができます。CTRL キーや SHIFT キー、英字キーなどを組み合わせて使います。どのキーを使うかは各アプリケーションにより違います。

◆情報ディスク

TownsシステムソフトウェアをCD-ROMで運用しているときに動作環境の変更情報を保存するためのフロッピィディスクです。情報ディスクは［設定］グループアイテムの［システム設定］で作成します。

◆初期化

フォーマットともいいます。ディスクの中身をFM TOWNSで扱える形式に整えることです。新しいディスクを使う場合は最初に初期化を行います。使用済みのディスクでも、初期化をすると新しいディスクと同様に使えます。ただし、それまで入っていた全てのデータが無くなりますので注意してください。

◆シングルドライブモード

FMＴＯＷＮＳには、内蔵マイクロFDドライブが１つしかないタイプ（以下、１ドライブタイプと略します）があります。

１ドライブタイプは、１つの内蔵マイクロFDドライブを２つのドライブと見立てて操作することができます。これをシングルドライブオペレーションといい、操作をできるようにすることを、シングルドライブモードを設定するといいます。なお、別売の内蔵マイクロFDドライブを接続したときはシングルドライブモードを解除します。

◆スクリーンシャッター

ディスプレイに長時間同じ画面を表示しておくと表示されている文字などが画面に残ってしまうこと（焼き付き）があります。これを防止するために、一定時間FMＴＯＷＮＳを操作しないとき画面の表示を消したり、ディスプレイの電源を切る機能です。

◆スクロール

画面やウィンドウの内容を上下左右にずらして、画面上で表示しきれない部分を表示することです。

◆スプライトパターン

ゲームなどで使うキャラクターのようなパターン（小さな絵）のことをいいます。このパターンは、ドット単位で画面上の好きな場所に表示させ、素早くスムーズに移動することができます。スプライトパターンは、「スプライト編集」で作成します。作成したスプライトパターンは、別売のF-BASIC386のソースプログラムで使えます。

た行

◆タブレット⇨Townsタブレット

◆単語登録機能

特定の単語や文章などに読みをつけて辞書に登録する機能です。よく使う固有名詞や決まり文句などに短い読みをつけて登録しておくと、入力が楽になります。

◆通信⇨パソコン通信

◆ディスク

ディスクは、データやプログラムを保存しておく媒体の総称です。FMＴＯＷＮＳで使えるディスクには、フロッピィディスク、ハードディスク、光磁気ディスクなどがあります。ディスクにはそれぞれ名前を付けることができますので、作成日や所有者の名前などを付けておくと便利です。なお、ディスクにCD-ROM、ICメモリカード、RAMディスクを含めることもあります。

◆ディレクトリ

ファイルをひとまとめに整理するための入れ物のようなものです。関連のあるファイルをディレクトリにまとめておけば、目的のファイルを探しやすくなります。

●階層ディレクトリ

１つのディレクトリの下にいくつかのディレクトリを作り、階層化したものです。

● ルートディレクトリ
階層ディレクトリの一番上にあるディレクトリのことです。「¥」で表します。

● サブディレクトリ
ルートディレクトリ以外のディレクトリのことです。サブディレクトリの中にサブディレクトリを作ることもできます。

● カレントディレクトリ
現在、自分がいるディレクトリのことです。ディレクトリを階層化した場合、作業を行うディレクトリへ移動すると作業が楽になります。

◆テキストファイル⇨ファイル

◆デバイスドライバ
デバイスドライバはデバイス（装置）を制御するプログラムです。メモリに常駐させて使います。FM TOWNSを使用中に一時的に常駐させるときは［設定］グループアイテムの［システム設定］で設定します。また「サイドワーク」の「ドライバリスト」で常駐状態を見ることができます。

◆ドット⇨解像度

◆ドライブ
ドライブはディスクの内容を読み書きする、またはディスクをセットする装置のことです。それぞれにアルファベットのドライブ名という名前がついています。ドライブ名を指定するとディスクの種類を（ハードディスク、光磁気ディスクの場合は区画も）指定したことになります。

は行

◆ハードコピー
画面の表示内容をプリンタで印刷することです。カラーかモノクロを選択することができます。また、FM TOWNSでは画面の表示内容をディスクの中にファイルとして保存することができ、これもハードコピーの1つとしています。
➡「アプリケーション ディクショナリ 第6章 設定」

◆ハードディスク
フロッピィディスクと同じように、磁気を利用してプログラムやデータを保存する装置です。フロッピィディスクに比べて容量が多く、速く処理することができます。
➡「第3章 1.ハードディスク／光磁気ディスクを使いこなす」（P.148）

◆バイト⇨ビット／バイト

◆パス名
パス名とは、あるファイルを指定するときに、そこまでたどり着くための道順のようなものです。ドライブ名、ディレクトリ名を「¥」でつないだものをパス名といいます。
ドライブDのSYSディレクトリにあるMOUSE.SYSファイルを示すときはパス名「D:¥SYS¥」とファイル名をつなげて「D:¥SYS¥MOUSE.SYS」とします。

◆パソコン通信
パソコンとパソコン、あるいは他のコンピュータとの間でデータのやりとりを行うことです。電話回線を経由する方法と、2台あるいはそれ以上のパソコンをケーブルで直接接続する方法があります。

◆バッチ処理／バッチファイル

いくつかのコマンドを1つのファイル（バッチファイル、拡張子はBAT）に書き込んでおくと、ファイル名を指定するだけで、コマンドが順に実行されます。これをバッチ処理といいます。また、バッチ処理にはコマンドの実行を制御する機能もあります。

◆パラメータ

実行するソフトウェアの機能を変えることができるものです。パラメータの設定方法は各アプリケーションのマニュアルを参照してください。

◆パレット

またはCLUT（クラット、Color Look Up Tableの略）といいます。表示する色を決める場所のことです。パレットを指定するとそこに設定されている色を好きな色に変更することができます。

◆ビット／バイト

ビットもバイトもデータの大きさを表す単位です。

● ビット

コンピュータで取り扱う情報の最小単位です。1か0で表されます。

● バイト

1バイト＝8ビットです。

コンピュータは1バイトの中の情報を組み合わせることによって様々な情報を取り扱うことができます。

半角文字を保存するとき必要な領域は1バイト、全角文字は2バイトです。

● キロバイト

1キロバイト＝1024バイトです。

● メガバイト

1メガバイト＝1024キロバイトです。

◆ファイル

書類やレポートをファイルに保存しておくように、コンピュータではデータやプログラムをファイルに保存します。ファイルはファイル名をつけて管理します。ファイル名は「ファイル名」と拡張子で構成されています。ファイル名と言った場合、拡張子を含む場合もありますがここではファイル名と拡張子を分けて説明します。

ファイル名と拡張子は「．」（ピリオド）で区切ります。

AUTOEXEC　．　BAT
↓　　　　　↓
ファイル名　拡張子

● ファイル名

ファイル名の付けかたには次のような決まりがあります。大文字と小文字のどちらでも大丈夫です。

文字数…半角文字で8文字以内（全角文字4文字以内）ただし半角7文字のあと8文字めに全角文字は指定できません。

使える文字…A~Z、0~9、!、”、#、$、%、&、’、(、)、@、-、^、{、}、_、かな、カナ、漢字

● 拡張子

ファイルの種類（属性）を示します。拡張子は、ファイル名のうしろに付き、半角文字1～3文字で構成されています。使える文字はファイル名と一緒です。

FM TOWNSでは、アプリケーションを起動したり、コマンドを実行するためのファイルの拡張子を、EXP、BAT、EXE、COMなど、各アプリケーションのデータファイルを、TXT、TIF、GBX、ICN、DOT、PTR、DOCなどにしています。

● テキストファイル

文字列が保存されているファイルです。FM TOWNSでは、「テキスト編集」やサイドワークの「テキストエディタ」などで作成できます。

◆フォント
または文字フォントといいます。文字を表現するためのドットの並び方です。ドットの並び方によって画面に表示される文字の形も決まります。Townsシステムソフトウェアの CD-ROM内に、明朝体やゴシック体、丸文字などの書体を用意しています。
「TownsGEAR」でページに文字を書き込むときや「ポストカード」で葉書を印刷するときに書体を指定することができます。

◆フルカラーVRAM（ブイラム）
または24ビットVRAMといいます。フルカラー（約1600万色）を表示するのに必要なビデオRAM(画像データ専用のRAM)です。256色や32768色表示よりも自然な画像を表示することができます。表示するには別売のフルカラーカードが必要です。

◆フロッピィディスク
磁気を利用してプログラムやデータを保存するものです。FMTOWNSで利用できるものには、3.5インチ、5インチの２種類の大きさのものがあり、それぞれ2HD、2DDというタイプがあります。アプリケーションやプログラムによっては、データ量の関係で、2HDのフロッピィディスクしか使えない場合があります。フロッピィディスクを使い始めるときは、初期化する必要があります。

◆プロンプト⇨MS-DOS

◆ポケット機能
メモリやディスクの一部を区切って、文字などのデータを一時的に保存する場所です。ポケット機能を使うと異なるアプリケーションで作成したデータをファイルとして保存することなく他のアプリケーションで利用することができます。

ま～わ行

◆メガバイト⇨ビット／バイト

◆メモリ
プログラムやデータをCPUが処理するために格納する場所で、FMTOWNS本体内にあります。アプリケーションはメモリに一旦読み込まれて動作しますのでメモリが少ないと、動作しないアプリケーションがあります。別売の拡張RAMモジュールをセットするとメモリを増やすことができます。

◆モデム
パソコン通信を行うときに必要な機器です。FMTOWNSでは、本体に内蔵できるモデムと本体に外付けするモデムを別売で用意しています。

◆リセット
再起動することをいいます。リセットするとパソコンに電源を入れたときと同じように起動します。

◆レベル⇨VX.X LXX

◆ルートディレクトリ⇨ディレクトリ

◆ワイルドカード
ファイル名の一部を代用する記号(?,*)です。この記号にはファイル名に使用できるあらゆる文字や記号があてはまります。ファイルを複写するときなどにワイルドカードを使うと同じような名称のファイルを一度に指定することができます。

●?（疑問符）…………代用する文字が１文字の場合
例）TEST?RUN.EXP→TEST1RUN.EXP
TEST2RUN.EXPなど

●＊（アスタリスク）…代用する文字が１文字以上、または文字が入らない場合

例）TEST＊.EXP ──→TEST1RUN.EXP、TEST2RUN.EXP、TESTALL.EXP、TEST.EXP

音のデータについて

音に関するファイルには曲を演奏するのに必要なファイルと、単に「音」を鳴らすのに必要なファイルがあります。

◆曲を演奏するには

曲を演奏するために必要なデータファイルは、音色ファイル（または音源データファイルといいます）と演奏データファイルです。

音色ファイルはいわば音を出す楽器であり、演奏データファイルはどの楽器でどのような演奏をするのかが書かれた楽譜のようなものです。なお、ここでは内蔵音源（FM音源、PCM音源）に関するファイルについてのみ説明しています。

●音色ファイル

音色ファイルには、次の２種類があります。

PCM楽器ファイル(PMB)……PCM音源の音色を定義したファイルで、同時に８つの音を発生させることができます。約64Kバイトまで記録できます。

FM音色ファイル(FMB)…… FM音源の音色を定義したファイルで、同時に６つの音を発生させることができます。

●演奏データファイル

FMＴＯＷＮＳではEUPファイル(EUP)を演奏データファイルの標準にしています。
実際に演奏するときには音色ファイルが必要です。

◆「音」を鳴らすには

サウンドメッセージなどで使われるデータファイルは音声ファイルといい、PCM音源を使っています。音程のない声など（警告音やチャイム）の再生に使います。音声ファイルを使って演奏することはできません。

PCM音声ファイル(SND)……PCM音源の音色を定義するファイルで、同時に再生できる音は１つです。記録できる量はFMＴＯＷＮＳのメモリに依存しますので、比較的長く録音できます。

表示色について

パソコンのディスプレイに表示される色は各ドットごとに違っています。ＲＧＢ（赤、緑、青）３原色をいくつかの段階にそれぞれ分けて、それらを組み合わせて色を作っています。なお、表示できる色が多いほど多くのメモリが必要です。
画面上で同時に表示できる色数は以下のとおりです。表示できる色のうち何色かをパレットで指定する形式（16色、256色）と、表示できる色をすべて指定できる形式（32768色、フルカラー）があります。

● 16色
16個のパレットに4096色から選択できます。
（$16=2^4$、制御するのに４ビット必要です。$4096=16^3$）
別売のTownsPAINTで最適化をすると元の色に最も近い16色が選択されます。
● 256色
256個のパレットに16,777,216色から選択できます。
（$256=2^8$、制御するのに８ビット＝１バイト必要です。$16,777,216=256^3$）
別売のTownsPAINTで最適化をすると元の色に最も近い256色が選択されます。
● 32768色（32K色、３万２千色）
ＲＧＢをそれぞれ32段階に分けた色を組み合わせて、32768（$=32^3$）色表示します。
（$32=2^5$、制御するのにＲＧＢそれぞれに５ビット必要なので全体で15ビット必要です。通常は16ビット＝２バイト使用します。）
● フルカラー（16,777,216色、約1600万色）
ＲＧＢをそれぞれ256段階に分けた色を組み合わせて、16,777,216色（$=256^3$）色表示します。別売のフルカラーカードが必要です。
（$256=2^8$、制御するのにＲＧＢそれぞれに８ビット必要なので全体で24ビット必要です。）

FMＴＯＷＮＳでは通常、これらの画像に関するデータをTIFFファイル（標準イメージファイル）に保存します。なお、TIFFファイルには２値モード（黒と白で表示する）もあります。

付録２

困ったときには・・・

「画面が突然消えた！」「マウスカーソルが動かない！」など、Townsシステムソフトウェアを操作していて困ったときの対処しかたについて説明しています。

◆Townsシステムソフトウェアが起動しない！

FMＴＯＷＮＳの電源を入れても、Townsシステムソフトウェアが起動しないときは、次のことを確認してください。

●CD-ROMから起動しないとき

対処を行ったあとは、リセットボタンを押してTownsシステムソフトウェアを再起動してください。

CD-ROMがセットされていないか、表裏が逆になっている

Yes → CD-ROMを正しくセットしてください。

No ↓

CD-ROMの裏側が汚れている

Yes → CD-ROMの裏側を乾いた布できれいに拭いてください。

No ↓

外付けのディスク装置から起動してしまった

Yes → 起動ドライブが外付けのディスク装置に設定されています。
起動ドライブをCD-ROMに変更するか、外付けのハードディスクの電源を切ってから、リセットしてください。

●ハードディスク／光磁気ディスクから起動しないとき

Townsシステムソフトウェアをハードディスク、または光磁気ディスクから起動するときは、「HDインストール」を使ってTownsシステムソフトウェアをインストールする必要があります。
インストールしたドライブからTownsシステムソフトウェアが起動しないときは、次のように対処してください。

外付けのディスク装置の電源が入っていない

Yes → ディスク装置の電源を入れて、FMTOWNSをリセットしてください。

No ↓

フロッピィディスクがセットされている

Yes → フロッピィディスクを取り出してから、リセットボタンを押してFMTOWNSをリセットしてください。

No ↓

CD-ROMや他のドライブから起動してしまった

Yes → 起動ドライブがCD-ROMや他のドライブに設定されています。
起動ドライブを起動したいハードディスクや光磁気ディスクに変更して、FMTOWNSをリセットしてください。

◆画面が急に真っ暗になった！

FMTOWNSを使っていて、画面の表示が急に消えたときは、次のようなことを確認してください。

電源コードやCRTコードが抜けている

- Yes → コードを確実につなげてください。
- No ↓

しばらく操作しないでいたら、画面表示が消えてしまった

- Yes → スクリーンシャッターが起動しています。マウスを動かしてください。
- No ↓

画面の左上に“Q＞_”などと表示されている

- Yes → コマンドモードが起動しています。Townsシステムソフトウェアの入っているドライブのルートディレクトリに移動して、「TMENU」と入力して⏎キーを押してください。

◆マウスカーソルが正しく動かない、または消えた！

マウスを動かしてもマウスカーソルが動かないときや、マウスカーソルが消えたときは、次のようなことを確認してください。

マウスがFMTOWNS本体から抜けている

- Yes → マウスを確実につなげてください。
- No ↓

FMTOWNSやアプリケーションなどを起動するときにTownsパッドのボタンを押していた

- Yes → Townsパッドのボタンを押さないように注意して、リセットボタンを押してFMTOWNSをリセットしてください。

◆サウンドメッセージの音が鳴らない！

サウンドメッセージは、操作が終わったときや間違った操作をしたときに、音を鳴らして知らせる機能です。

サウンドメッセージの音が鳴らないときは、次のような対処をしたあと、FMTOWNSをリセットしてください。

サウンドメッセージが無効になっている

Yes → 「コントールパネル」でサウンドメッセージを有効にしてください。

No ↓

起動時、「サウンドメッセージは無効です」のメッセージが表示された

Yes → サウンドメッセージのメッセージファイルが大きすぎて、組み込まれませんでした。［設定］アイテムの［サウンドメッセージ］で、メッセージファイルをサイズの小さいものに変更してください。

◆アプリケーションが起動できない！

アプリケーションが起動できないときは、次のような対処をしたあと、リセットしてTownsシステムソフトウェアを再起動してください。

メモリが不足している

Yes → メモリに常駐する機能（ハードコピーやタブレット、フルカラーなどのデバイスドライバ）を取り外すか、RAMディスクの使用をやめてメモリを増やしてください。

No ↓

サウンドメッセージのメッセージファイルが大きすぎる

Yes → サウンドメッセージのメッセージファイルが大きすぎて、メモリが不足しています。［設定］アイテムの［サウンドメッセージ］で、メッセージファイルをサイズの小さいものに変更してください。

アドバイス

サウンドメッセージのメッセージファイルは、通常、システム起動時に組み込まれます。ただし、メッセージファイルのサイズが大きすぎると、組み込まれなかったり、メモリが不足することがあります。

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

付録３

メッセージ一覧

◆システム起動時のメッセージ

現在RAMディスクは無効です

原因：［設定］メニューの［ドライブ構成］で、RAMディスクを「使用しない」を選んでいるか、RAMディスクの容量が正しくありません。

対処：RAMディスクの容量が正しくないときは正しく設定し直してください。

システム読込ドライブがフロッピィディスクユニット：?に指定されています

原因：情報ディスクを使用してCD-ROMで起動したとき、設定したドライブ（？）に情報ディスクがありません。

対処：ドライブ（？）に情報ディスクをセットするか、「システム設定」を変更してください。

システム読込みディスクの準備ができていません

対処：情報ディスクを正しくセットしてください。

不当なディスクがセットされています

原因：セットした情報ディスクにコンフィグレーションファイル（CONFIG.SYS）がありません。

対処：正しい情報ディスクをセットするか、「システム設定」を実行して情報ディスクを作成してから、FMＴＯＷＮＳを起動し直してください。

メモリが不足しているためシステムが起動できません

原因：RAMディスクの容量が多すぎます。

対処：RAMディスクの設定を無効にしてシステムを起動し直しますので、RAMディスクの容量を減らしてください。

サイドワーク定義ファイルの読み込みができません

原因：サイドワーク定義ファイルがない、または読み込み時にエラーが発生しました。
対処：「システム設定」を実行してサイドワークを正しく設定してから、FM TOWNS を起動し直してください。

ユーザ辞書の読み込みに失敗しました

原因：辞書が壊れていて、辞書を復元するためにOAK2USR.DIC を読み込もうとしましたが、OAK2USR.DIC がルートディレクトリにありません。
対処：OAK2USR.DIC をルートディレクトリに複写してください。

サウンドメッセージは無効です

原因：メモリ不足などで、デバイスドライバが登録されていません。
対処：メモリを増やすか、［設定］アイテムの［サウンドメッセージ］で、データファイルを容量の小さいものに変更してください。

◆TownsMENU関連

正常に終了しました

指定の区画は変更できません

原因：XENIX 、APCS/CAS、NetWare で指定した区画は変更できません。
対処：内容を確認したうえでその区画を削除して、新しく区画を設定し直してください。

アイテムアクセス中にエラーが発生しました

原因：アイテム表示ウィンドウの内容とディスクの内容がちがいます。
対処：アイテム表示ウィンドウで「最新表示」をしてください。

自分自身や無限ループになる複写はできません

原因：ファイルの複写で複写先のファイル名が、複写元のファイル名と同じで、複写元のファイルを壊す場合や、複写先のディレクトリが複写元のディレクトリに含まれ、複写を無限に続けるような場合に表示されます。
対処：別のディレクトリやファイル名を指定してください。

指定のファイルは実行できません

原因：実行ファイル(拡張子がCOM、EXE、BAT、EXPなど）やデータファイル（拡張子がTXT、DOC、TIF、ICN、DOT、PTRなど「データ起動の設定」で設定したもの）以外のファイルは実行できません。
対処：実行ファイル、またはデータファイルを指定してください。

ドライブAのディスクをセットしてください

原因：シングルドライブモードが指定されているときに表示されます。
対処：メッセージに従ってディスクを交換してください。

ドライブBのディスクをセットしてください

原因：シングルドライブモードが指定されているときに表示されます。
対処：メッセージに従ってディスクを交換してください。

入出力エラーが発生しました

原因：違う種類のディスクをセットしているか、ディスクが壊れています。
対処：正しいディスクをセットするか、ディスクを初期化してください。

区画情報が異常です

原因：ハードディスクの管理情報が壊れています。
対処：このハードディスクは使用できません。

ディスクの種類が一致していません

原因：複写元と複写先のディスクの種類（２ＨＤ、２ＤＤ）が一致していません。
対処：同じ種類のディスクをセットしてください。

書き込み確認時にエラーが発生しました

原因：正常に複写できませんでした。
対処：複写先のディスクを交換して、複写し直してください。

ディスク名を正しく指定してください

原因：ディスクの名前に使用できない文字を入力しています。
対処：正しい文字を入力してください。

区画容量を127MB未満に設定してください

対処：区画の最大容量は127MBです。127MB未満の値を指定してください。

指定のファイル／ディレクトリはすでに存在しています

原因：名前変更やディレクトリ作成で、すでに存在する名前を指定しています。
対処：別の名前を指定してください。

交替ブロックの割当てができません

原因：表面検査で、交替ブロック領域を使い果たしています。
対処：これ以上交替ブロックを割り当てることはできません。

ファイル／ディレクトリ名を正しく指定してください

原因：ファイル名やディレクトリ名として使用できない文字や文字列（CON/PRN/AUX/AUX1/AUX2/AUX3/AUX4/NUL等）を使用しています。
対処：正しいファイル名を入力し直してください。

再保存するためのファイルがありません

原因：「ハードディスクの復元」を「更新モード」で実行したとき、復元元のファイルがその後更新されていません。

送り側はバックアップファイルを含んでいません

原因：「ハードディスクの復元」を実行したとき、復元元のディスクが「ハードディスクの退避」で退避されたディスクではありません。
対処：「ハードディスク退避」で退避したディスクを使用してください。

ディスクの順番を確認してください

原因：「ハードディスクの復元」を実行したとき、指定された順番どおりのディスクがセットされていません。

対処：正しい順番で再実行してください。

日付／時刻を正しく指定してください

原因：日付、時刻として使用できない数値が指定されています。

対処：正しい数値を指定し直してください。

正しい辞書ファイルを指定してください

原因：「辞書の復元」の「復元ファイル」に、退避ファイル以外を指定しています。

対処：「辞書の退避」で使用したファイルを指定してください。

ファイル名が入力されていません

原因：アイテムモードで、アプリケーションアイテムを登録するときに、登録するファイル名が指定されていません。

対処：ファイル名を指定してください。

電源が切断可能な状態になりました
本体の電源スイッチを押して電源を切断してください

対処：ディスプレイ一体型のFM TOWNSの場合、電源は自動的に切断されません。電源スイッチを押して切断してください。

ICメモリカードの電池が残り少なくなっています

対処：ディスクに必要なファイルを複写して、早いうちに電池交換してください。

'XXX'は削除できません

原因：書き込み禁止のファイルを削除しようとしています。

対処：［ファイル］メニューの［属性変更］で、書き込み禁止を削除してから削除してください。

◆アプリケーション共通

入力パラメータに異常があります

原因：指定すべきデータが正しく設定されていません。
対処：正しいデータを設定してください。

指定したファイルまたはディレクトリが見つかりません

対処：正しいファイルまたはディレクトリを指定してください。

アクセスできませんでした

原因：「属性変更」で書き込み禁止に設定したファイルか、CD-ROMに書き込みをしようとしています。
対処：書き込み禁止のファイルは、属性を変更してください。

メモリが不足しています

原因：表示しているウィンドウの数や、ウィンドウ内のファイルやディレクトリの数が多すぎます。
対処：不用なウィンドウを消すかファイルを削除してください。

カレントディレクトリは削除できません

対処：カレントディレクトリを１つ上のディレクトリに移動してから削除してください。

CD-ROMは複写先に指定できません

原因：ファイルの複写で複写先ドライブにCD-ROMが選択されています。
対処：CD-ROM以外のドライブを指定してください。

ディスクは書き込み禁止になっています

対処：フロッピィディスクまたは光磁気ディスクの書き込み禁止を解除してください。

ドライブの準備ができていません

対処：フロッピィディスクまたは光磁気ディスクを正しくセットしてください。
また、外付けしている装置の電源を入れてください。

TownsOSでは取り扱えないディスクです

対処：ディスクの内容を確認して、ディスクを初期化してください。

ディスクの容量が不足しています

対処：別のディスクを用意するか、ディスク内の不用なファイルを削除してください。

入出力エラー（nnH)が発生しました

それぞれのコードに対する意味は下表のとおりです。

コード	意味	コード	意味
13H	ディスクが書き込み禁止になっています	19H	シークエラーです
14H	ディスクユニットが不良です	1AH	MS-DOSのディスクではありません
15H	ディスクが準備されていません	1BH	セクタが見つかりません
16H	無効なディスクコマンドです	1CH	紙切れです
17H	CRCエラーです	1DH	書き込みに失敗しました
18H	無効な長さです	1EH	読み出しに失敗しました
		1FH	入出力に関するエラーです

対処：ディスクを正しくセットし直すか、別のディスクをセットしてください。

システムエラー（nnH)です

それぞれのコードに対する意味は下表のとおりです。

コード	意味	コード	意味
01H	無効なファンクションコードです	05H	アクセスできません
02H	ファイル名が見つかりません	06H	無効なハンドルです
03H	パス名が見つかりません	07H	メモリコントロールブロックが破損しています
04H	オープンファイルが多すぎます		

コード	意味	コード	意味
08H	メモリ不足です	3BH	予期できないネットワークエラーです
09H	無効なメモリブロックアドレスです	3CH	リモートアダプタが合致しません
0AH	無効な環境です	3DH	プリント待ち行列が一杯です
0BH	無効な書式です	3EH	待ち行列は一杯ではありません
0CH	無効なアクセスコードです	3FH	プリントファイルのためのスペースが不十分です
0DH	無効なデータです	40H	ネットワーク名はすでに削除されています
0FH	無効なドライブ名です	41H	アクセスできません
10H	カレントディレクトリを削除しようとしています	42H	ネットワークデバイスのタイプが不当です
11H	同じデバイスはありません	43H	ネットワーク名が見つかりません
12H	これ以上ファイルはありません	44H	ネットワーク名の限界を超えました
20H	シェアリング違反です	45H	ネットワークBIOSセッションの限界を超えました
21H	ロック違反です	46H	一時休止です
22H	ディスク指定の失敗です	47H	ネットワークの要求が受けつけられません
23H	FCB使用不可能です	48H	プリンタ、ディスクのリディレクション休止です
32H	ネットワークリクエストが準備されていません	50H	ファイルが存在します
33H	リモートコンピュータがlistenしていません	52H	作成不能です
34H	ネットワーク名の2重定義です	53H	割り込みタイプ24Hの失敗です
35H	ネットワーク名が見つかりません	54H	ストラクチャの不良です
36H	ネットワークビジーです	55H	割り当て済みです
37H	ネットワークデバイスはこれ以上ありません	56H	無効なパスワードです
38H	ネットワークBIOSの限界を超えました	57H	無効なパラメータです
39H	ネットワークアダプタのハードエラーです	58H	ネットワークへの書き込み禁止です
3AH	ネットワークからの不当な応答です		

➡『ディクショナリをお読みになる前に』

付録 4

ショートカットキー一覧

◆TownsMENU

キー操作	実行内容
CTRL + E	ドライブ選択ウィンドウとアクティブのウィンドウを残して、それ以外のウィンドウを消します。ウィンドウを開きすぎたときなどに使います。
CTRL + R	手前から2番目のウィンドウをアクティブにして、現在アクティブになっているウィンドウを一番後ろにもっていきます。
CTRL + F	一番後ろにあるウィンドウを一番前にもってきて、アクティブにします。
PF12	FMTOWNSを終了またはリセットします。 （終了ボタン）を左クリックしたときと同様です。
PF11	ヘルプウィンドウを表示します。 （ヘルプボタン）を左クリックしたときと同様です。
実行	操作を実行したり、機能を設定します。 ［実行］や［確認］を左クリックしたときと同様です。
取消	操作、または設定を取り消します。 ［取消］を左クリックしたときと同様です。
COPY	ハードコピーをプリンタから出力します。
CTRL + COPY	ハードコピーをTIFFファイルとして保存します。
CTRL + ESC	サイドワークのメニューを表示します。

＊“＋”は、その左側のキーを押しながら右側のキーを押すことを意味します。

◆サイドワークの起動

CTRL キーを押しながら ESC キーを押してメニューを表示したあと、以下のキーを押すと、サイドワークが起動します。

キー操作	起動するサイドワーク
P	コントロールパネル
M	メニュー色設定
D	電卓
C	CDプレーヤー

キー操作	起動するサイドワーク
A	住所録
S	予定表
W	単語登録
B	ドライバリスト

◆スクリーンカッター

キー操作		実行内容
CTRL + SHIFT	+ R	[File]⇨[Load]⇨[Board]
	+ L	[File]⇨[Load]⇨[Screen]
	+ S	[File]⇨[Save]
	+ Q	[File]⇨[Quit]
	+ I	[Page]⇨[Page1]
	+ O	[Page]⇨[Page0]

◆テキストエディタ

キー操作		実行内容
CTRL + SHIFT	+ N	[File]⇨[New]
	+ L	[File]⇨[Load]
	+ S	[File]⇨[Save]
	+ Q	[File]⇨[Quit]
	+ X	[Edit]⇨[Cut]
	+ C	[Edit]⇨[Copy]
	+ V	[Edit]⇨[Paste]
	+ B	[Edit]⇨[Clear]
CTRL	+ O	行末を表示します。
	+ Y	1行削除します。
	+ T	1行内のカーソルより後ろの文字列を削除します。
	+ A	カーソルを行の先頭へ移動します。
	+ F	カーソルを行末へ移動します。
	+ R	1／2ページ上方へスクロールします。
	+ C	1／2ページ下方へスクロールします。

付録 5

ローマ字／かな対応表

ローマ字かな変換では、ローマ字を使ってかなを入力したあと、日本語に変換します。以下に、FM TOWNSでローマ字かな漢字変換をするときの、ローマ字とかなの対応を一覧表にまとめます。入力したい文字がわからなくなったときに活用してください。

◆子音ひとつと母音

文		字			ローマ字入力				
あ	い	う	え	お	A	I	U	E	O
ぁ	ぃ	ぅ	ぇ	ぉ	LA	LI	LU	LE	LO
か	き	く	け	こ	KA	KI	KU	KE	KO
さ	し	す	せ	そ	SA	SI	SU	SE	SO
た	ち	つ	て	と	TA	TI	TU	TE	TO
な	に	ぬ	ね	の	NA	NI	NU	NE	NO
は	ひ	ふ	へ	ほ	HA	HI	HU	HE	HO
ま	み	む	め	も	MA	MI	MU	ME	MO
や	い	ゆ	いぇ	よ	YA	YI	YU	YE	YO
ら	り	る	れ	ろ	RA	RI	RU	RE	RO
わ	うぃ	う	うぇ	を	WA	WI	WU	WE	WO
が	ぎ	ぐ	げ	ご	GA	GI	GU	GE	GO
ざ	じ	ず	ぜ	ぞ	ZA	ZI	ZU	ZE	ZO
だ	ぢ	づ	で	ど	DA	DI	DU	DE	DO
ば	び	ぶ	べ	ぼ	BA	BI	BU	BE	BO
ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	PA	PI	PU	PE	PO
ふぁ	ふぃ	ふ	ふぇ	ふぉ	FA	FI	FU	FE	FO
じゃ	じ	じゅ	じぇ	じょ	JA	JI	JU	JE	JO
ゔぁ	ゔぃ	ゔ	ゔぇ	ゔぉ	VA	VI	VU	VE	VO

◆子音とYと母音

文字					ローマ字入力				
ゃ	ぃ	ゅ	ぇ	ょ	LYA	LYI	LYU	LYE	LYO
きゃ	きぃ	きゅ	きぇ	きょ	KYA	KYI	KYU	KYE	KYO
しゃ	しぃ	しゅ	しぇ	しょ	SYA	SYI	SYU	SYE	SYO
ちゃ	ちぃ	ちゅ	ちぇ	ちょ	TYA	TYI	TYU	TYE	TYO
ちゃ	ちぃ	ちゅ	ちぇ	ちょ	CYA	CYI	CYU	CYE	CYO
にゃ	にぃ	にゅ	にぇ	にょ	NYA	NYI	NYU	NYE	NYO
ひゃ	ひぃ	ひゅ	ひぇ	ひょ	HYA	HYI	HYU	HYE	HYO
ふゃ	ふぃ	ふゅ	ふぇ	ふょ	FYA	FYI	FYU	FYE	FYO
みゃ	みぃ	みゅ	みぇ	みょ	MYA	MYI	MYU	MYE	MYO
りゃ	りぃ	りゅ	りぇ	りょ	RYA	RYI	RYU	RYE	RYO
ぎゃ	ぎぃ	ぎゅ	ぎぇ	ぎょ	GYA	GYI	GYU	GYE	GYO
じゃ	じぃ	じゅ	じぇ	じょ	ZYA	ZYI	ZYU	ZYE	ZYO
じゃ	じぃ	じゅ	じぇ	じょ	JYA	JYI	JYU	JYE	JYO
ぢゃ	ぢぃ	ぢゅ	ぢぇ	ぢょ	DYA	DYI	DYU	DYE	DYO
びゃ	びぃ	びゅ	びぇ	びょ	BYA	BYI	BYU	BYE	BYO
ぴゃ	ぴぃ	ぴゅ	ぴぇ	ぴょ	PYA	PYI	PYU	PYE	PYO

◆子音とHと母音

文字					ローマ字入力				
しゃ	し	しゅ	しぇ	しょ	SHA	SHI	SHU	SHE	SHO
ちゃ	ち	ちゅ	ちぇ	ちょ	CHA	CHI	CHU	CHE	CHO
てゃ	てぃ	てゅ	てぇ	てょ	THA	THI	THU	THE	THO
でゃ	でぃ	でゅ	でぇ	でょ	DHA	DHI	DHU	DHE	DHO

◆「ん」「つ」「っ」（促音）「ー」（長音）

文 字	ローマ字入力
ん	〔N+N〕または〔N+N以外の子音〕 「ん」の使用例 ONN　「おん」 ONNA　「おんあ」 ONNNA「おんな」 TONDA「とんだ」
つ	TSU　TU
っ	次に来る子音を２度入力します 単独で促音「っ」を入力する場合は、MM　LL　KK　YYなどN以外の子音を２度入力します 「っ」の使用例 SAKKI　「さっき」 YAPPARI「やっぱり」 MASSAKI「まっさき」 MOTTE　「もって」
ー	[ー] キー、[X] キー（親指シフトキーボードのとき）を押します

◆「、」「。」（句読点）

文 字	ローマ字入力
、	[、] キーを押します
。	[。] キー、[Q] キー（親指シフトキーボードのとき）を押します

付録 6

記号とギリシア文字の読み

FM TOWNSでは、記号やギリシア文字の読みを入力して変換をすることで、これらの文字を入力できます。以下に、入力できる記号、ギリシア文字と、その読みをまとめています。どんな記号が入力できるのか知りたいとき、記号の読みがわからなくなったときに活用してください。

単語読み	記号	単語読み	記号
「のま」「どう」「とう」「くりかえしきごう」	々	「さんかく」	△ ▽
		「さんかく」「くろさんかく」	▲ ▼
「どう」「とう」「くりかえしきごう」	〃	「こめじるし」	※
		「みぎや」	→
「しめ」	〆	「ひだりや」	←
「ぎもんふ」	？	「うえや」	↑
「かんたんふ」	！	「したや」	↓
「たす」「ぷらす」	＋	「えん」	¥
「ひく」「まいなす」	－	「どる」	$
「ぷらすまいなす」	±	「せんと」	¢
「かける」	×	「ぽんど」	£
「わる」	÷	「ぱーせんと」	%
「いこーる」「わ」「とうごう」	＝	「どしー」	℃
「のっといこーる」	≠	「ど」	°
「ふとうごう」	＜＞≦≧	「ふん」	′
「ゆえに」	∴	「びょう」	″
「おす」	♂	「ゆうびん」	〒
「めす」	♀	「だいかっこ」	[ ]
「しろぼし」「ほし」	☆	「ちゅうかっこ」	{ }
「くろぼし」「ほし」	★	「すみつきかっこ」	【 】
「まる」	○	「よこか」	ヵ
「くろまる」「まる」	●	「よこけ」	ヶ
「にじゅうまる」	◎	「よこわ」	ゎ ヮ
「ひしがた」	◇	「しゃーぷ」	♯
「ひしがた」「くろひしがた」	◆	「ふらっと」	♭
「しかく」	□	「おんぷ」	♪
「しかく」「くろしかく」	■		

単語読み	記号	単語読み	記号
「あるふぁ」	Α α	「にゅー」	Ν ν
「べーた」	Β β	「くざい」	Ξ ξ
「がんま」	Γ γ	「おみくろん」	Ο ο
「でるた」	Δ δ	「ぱい」	Π π
「いぷしろん」	Ε ε	「ろー」	Ρ ρ
「つぇーた」	Ζ ζ	「しぐま」	Σ σ
「いーた」	Η η	「たう」	Τ τ
「しーた」	Θ θ	「うぷしろん」	Υ υ
「いおた」	Ι ι	「ふぁい」	Φ ϕ
「かっぱ」	Κ ϰ	「かい」	Χ χ
「らむだ」	Λ λ	「ぷしい」	Ψ ψ
「みゅー」	Μ μ	「おめが」	Ω ω

付録 7

漢字辞書を使って入力する記号の読み

FMTOWNSでは、漢字辞書の機能を使って、記号を入力することができます。以下に、入力できる記号とその読みを一覧表にまとめます。どんな記号が入力できるのか知りたいとき、記号の読みがわからなくなったときに活用してください。

漢字読み	記号
記述記号 「きじゅつきごう」	、。，．・：；？！゛゜´｀¨＾￣＿ヽヾゝゞ〃仝々〆〇ー ―‐／＼～‖｜…‥
学術記号 「がくじゅつきごう」	＋－±×÷＝≠＜＞≦≧∞∴♂♀∠⊥⌒∂∇≪≫√∽∝∫ ∬∈∋⊆⊇⊂⊃∪∩∧∨⇒⇔∀∃
一般記号 「いっぱんきごう」	＃＆＊＠§☆★○●◎◇◆□■△▲▽▼※〒→←↑↓〓♯♭ ♪†‡¶
単位記号 「たんいきごう」	￥＄¢£％℃°′″
ギリシア文字 「ぎりしあもじ」	ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω
ロシア文字 「ろしあもじ」	АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ абвгдеёжзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя
括弧記号 「かっこきごう」	‘ ’ “ ” （） 〔〕 ［］ ｛｝ 〈〉 《》 「」 『』 【】
「わ」	ゎ ヮ
「い」	ゐ ヰ
「え」	ゑ ヱ
「ぶ」	ヴ
「か」	ヵ
「け」	ヶ

付録 8

部首の読み

FM TOWNSでは、部首を入力して漢字に変換することができます。
以下に、部首で漢字辞書を引くときに使う「部首の読み」をまとめています。

番号	部首	読み	字例
一画			
1	一	いち・よこいち	一画
2	丨	ぼう・たてぼう	个中丱串
3	丶	てん	丶丼之主丸
4	丿	の・のかんむり・のめ	丿乃希喬乏
5	乙	おつ・おつにょう・れ	乙九也乳乾
6	亅	はねぼう	亅了争事
二画			
7	二	に	二弐井亜五
8	亠	なべぶた・けいさんかんむり・けいさん	亡市夜京交
9	人	ひと・ひとやね・ひとがしら・にんべん・やね	人会企仮傷
10	儿	ひとあし・にんにょう	兄兜先兆元
11	入	いる・いりやね・いりがしら	入兩
12	八	はち・はちがしら	八六公典共
13	冂	えんがまえ・どうがまえ・けいがまえ・まきがまえ	円周同内
14	冖	わかんむり	冠冗軍冥
15	冫	にすい	次凄凍凌
16	几	つくえ	凡鳳凱凧
17	凵	うけばこ・かんにょう・かんがまえ	凹凶出
18	刀	かたな・やいば・りっとう	刀刃券剣割
19	力	ちから・りきづくり・りょく・りき	力劣加助勢
20	勹	つつみがまえ・ほうがまえ・く	句久危争
21	匕	さじのひ	北旨疑
22	匚	はこがまえ	匚巨匹匪
23	匸	かくしがまえ	匸
24	十	じゅう	十千真幹協
25	卜	ぼくのと・うらない	卜卞卦占
26	卩	ふしづくり・わりふ・せつづくり	卩印即卵却
27	厂	がんだれ	厂圧暦
28	厶	む	厶台去弁参
29	又	また・ま	又叉友叙反勇
三画			
30	口	くち・くちへん	口呑可右噂
31	囗	くにがまえ	囗囮園国嗇
32	土	つち・つちへん・どへん	土幸圭均坐在
33	士	さむらい	士壷喜売壱
34	夂	ふゆがしら	夂冬変夏
35	夊	すいにょう	夊夏
36	夕	ゆうべ・ゆう	夕多外
37	大	だい・だいかんむり	大太央奇奥天
38	女	おんな・おんなへん	女嫁姦妻
39	子	こ・こへん	子孔季存孟
40	宀	うかんむり	宀安
41	寸	すん・すんづくり	寸寿寺将対導
42	小	ちいさい・しょう・しょうかんむり・なおがしら・つ	小少営学輝
43	尢	まげあし・だいのまげあし	尢尤就尨
44	尸	しかばね・しかばねだれ・しかばねかんむり	尸履尺屍局
45	屮	てつ	屯

番号	部首	読み	字例
46	山	やま・やまへん・やまかんむり	山岸崎岡島
47	巛	まがりがわ・かわ・さんぼんがわ	巛川州
48	工	たくみ・たくみへん	工巧左差巫
49	己	おのれ	己巴巷巻
50	巾	はば・はばへん・きんべん	巾布幅師帯帽
51	干	ほす・かん・いちじゅう	干年平幷
52	幺	いとがしら・よう	幺幾幻幼
53	广	まだれ	广広府廓度
54	廴	えんにょう・いんにょう	延建
55	廾	にじゅうあし	廾弊彝
56	弋	しきがまえ・いぐるみ	弋式武鳶弑
57	弓	ゆみ・ゆみへん	弓引弔弟弖
58	彑	けいがしら・よ	彑尋彗
59	彡	さんづくり・けかざり	彡彰影形
60	彳	ぎょうにんべん	御後従住
		四　画	
61	心	こころ・したごころ・りっしんべん	心憶快必悪
62	戈	かのほこ・ほこ・ほこがまえ・ほこづくり	戈成或戒戦
63	戸	とびらのと・とだれ・とかんむり・と	戸戻肩所扁扉
64	手	て・てへん	手才撃指挙承
65	支	じゅうまた・しにょう・えだにょう	支
66	攴	とまた・ぼくにょう・ぼくづくり・のぶん	攵攴改数
67	文	ぶん・ぶんにょう	文斐斑斌
68	斗	とます・ますづくり	斗魁斜
69	斤	きん・おのつくり・おのづくり	斤新欣
70	方	ほう・ほうへん	方於旅旗施
71	无	すでのつくり・むにょう	旡无既
72	日	にち・ひへん・にちへん	日暖早春時最
73	曰	ひらび・いわく	曰曵曲曳曷
74	月	つき・つきへん	月期朝有朗豚
75	木	き・きへん	木呆杏榎束
76	欠	かける・あくび・けんづくり	欠歌欧欲
77	止	とめる・とめへん	止此歳正整
78	歹	いちた・がつへん・かばねへん	歹残死
79	殳	るまた	殳殴殺段殿
80	毋	なかれ・はは	毋母毒毎
81	比	くらべるひ・くらべる	比
82	毛	け	毛毬毯
83	氏	うじ	氏民
84	气	きがまえ	气氣氛気
85	水	みず・したみず・さんずい	水泰氷汝永求
86	火	ひ・れっか・れんが・れんか・よってん・よつてん	火炎為燃烈無
87	爪	つめ・つめかんむり・つめがしら・のつ	爪愛受妥爬
88	父	ちち	父斧釜爺
89	爻	めめ・こう・まじわる	爻爼
90	爿	しょうへん	爿状牀壮
91	片	かた・かたへん	片牌
92	牙	きば・きばへん	牙
93	牛	うし・うしへん	牛特
94	犬	いぬ・いぬへん・けもの・けものへん	犬猿
		五　画	
95	玄	げん	玄畜
96	玉	たま・おう・おうへん・たまへん	王玉聖琴理
97	瓜	うり	瓜瓢
98	瓦	かわら・かわらづくり	瓦瓶甎
99	甘	あまい	甘某
100	生	うまれる・うむ・いきる	生甦甥
101	用	もちいる	用甫甬
102	田	た・たへん	田界町番申甲
103	疋	ひき・ひきへん	疋疏疎楚
104	疒	やまいだれ	病癩痛疾癌
105	癶	はつがしら	癶登発癸發

番号	部首	読　み	字　例
106	白	しろ・はくへん	白的皆皇
107	皮	ひのかわ・けがわ・かわつくり	皮皸皹皺
108	皿	さら	皿監益盛
109	目	め・めへん	目睡県省
110	矛	むのほこ・ほこへん	矛柔務
111	矢	や・やへん	矢知短矣
112	石	いし・いしへん	石磯
113	示	しめす・しめすへん・ねへん	示社祈祇票
114	内	ぐうのあし	禺禹
115	禾	のぎ・のぎへん	禾委私税和
116	穴	あな・あなかんむり	穴究
117	立	たつ・たつへん	立産靖竜章
六　画			
118	竹	たけ・たけかんむり	竹笑籍答笹
119	米	こめ・こめへん・よねへん	米粟粒糞粋
120	糸	いと・いとへん	糸絢
121	缶	ほとぎ・ほとぎへん・みずがめ・ほとぎもたい	缶罐缺罎
122	网	あみかしら・あみめ・よんがしら	网罫罕
123	羊	ひつじ・ひつじへん	羊美義羨群
124	羽	はね	羽翌翁翻翔
125	老	おい・おいかんむり・おいがしら	老孝者
126	而	しかして	而耐
127	耒	らいすき・すきへん・らいへん	耒耕耗
128	耳	みみ・みみへん	耳職聖取
129	聿	ふでづくり	聿肇肄書
130	肉	にく・にくづき	肉腱脣臉臟
131	臣	しん・おみ	臣臨
132	自	みずから	自臭
133	至	いたる	至到
134	臼	うす	臼興
135	舌	した・したへん	舌辞乱舐舗
136	舛	ます・まいあし	舛舞

番号	部首	読　み	字　例
137	舟	ふね・ふねへん	舟船般艇艦
138	艮	こん・こんづくり	艮良
139	色	いろ	色艶
140	艸	くさ・そうこう・くさかんむり	艸葵若蘇荒
141	虍	とらがしら・とらかんむり	虍虎虐虜虚
142	虫	むし・むしへん	虫蚕蛙蜀虱
143	血	ち	血衆
144	行	ぎょう・ゆきがまえ・ぎょうがまえ	行街術衛
145	衣	ころも・ころもへん	衣初被表製
146	西	にし	西覀覆覇要
七　画			
147	見	みる	見親覧規観
148	角	つの・つのへん	角触解觜
149	言	ことば・ごんべん	言警訓誠論
150	谷	たに・たにへん	谷谺谿欲
151	豆	まめ・まめへん	豆豊豈豌
152	豕	いのこ・いのこへん	豕豪
153	豸	むじな・むじなへん	豸豹貊貌
154	貝	かい・かいへん・こがい	貝財貫
155	赤	あか	赤赫
156	走	はしる・そうにょう	走𧺆趣超
157	足	あし・あしへん	足跡
158	身	み・みへん	身射躾
159	車	くるま・くるまへん	車軸輩轟輪
160	辛	からい	辛辟辣
161	辰	しんのたつ	辰辱農
162	辶	しんにゅう・しんにょう	辶逢随進
163	邑	むら・おおざと	邑郭
164	酉	さけのとり・ひよみのとり・さけづくり・こよみのとり	酉醜醸醤
165	釆	のごめ・のごめへん	釆釈
166	里	さと・さとへん	里野

8 部首の読み

番号	部首	読み	字例
		八画	
167	金	かね・かねへん	金錦釜
168	長	ながい	長
169	門	もん・もんがまえ・かどがまえ	門閂関闘閉
170	阜	ぎふのふ・こざとへん・こざと	阜隆
171	隶	れいづくり	隶隷隸
172	隹	ふるとり	隹雅雑難隼
173	雨	あめ・あめかんむり	雨雲
174	青	あお	青静
175	非	あらず	非棠
		九画	
176	面	めん・おもて	面靨靦
177	革	かくのかわ・つくりかわ・つくりがわ	革靴鞭
178	韋	なめしがわ	韋韓
179	韭	にら	韭韲韰
180	音	おと・おん	音響韻
181	頁	おおがい・いちのかい・ぺーじ	頁頃題
182	風	かぜ	風飄飈
183	飛	とぶ	飛
184	食	しょく・たべる・しょくへん	食飴養飲飾
185	首	くび	首
186	香	においこう・におい・かおり・か	香馥馨
		十画	
187	馬	うま・うまへん	馬駑騒驫
188	骨	ほね・ほねへん	骨骸髑髏髄
189	高	たかい	高
190	髟	かみがしら・かみかんむり	髟髪
191	鬥	とうがまえ・たたかいがまえ	鬥鬪鬧鬮
192	鬯	ちょう	鬯鬱
193	鬲	かく・れき	鬲融
194	鬼	おに・きにょう	鬼魅魂
		十一画	
195	魚	うお・うおへん・さかな・さかなへん	魚鮫鯊魯
196	鳥	とり・とりづくり・とりへん	鳥鳩鶯鴃梟
197	鹵	ろ・しお	鹵鹼鹹鹽
198	鹿	しか	鹿麈麗麓
199	麦	むぎ・ばくにょう・むぎへん	麦麵麥
200	麻	あさ・あさかんむり	麻摩
		十二画	
201	黄	きいろ	黄
202	黍	きび	黍
203	黒	くろ	黒墨黔
204	黹	ふつ	黹黼
		十三画	
205	黽	べん	黽黿鼈
206	鼎	かなえ	鼎
207	鼓	つづみ	鼓皷鼕
208	鼠	ねずみ	鼠鼬
		十四画	
209	鼻	はな・はなへん	鼻鼾
210	齊	せい	斉齊
		十五画	
211	齒	は・はへん	齒齢齧齶齦
		十六画	
212	龍	りゅう	龍襲龕
213	亀	かめ	亀龜
		十七画	
214	龠	やく	龠

付録 9
キャラクタコード表

キャラクタコードは、1文字を1バイト（16進数2桁）で表します。
キャラクタコードの求めかたは、上位の欄の数字あるいはアルファベットと下位の欄の数字あるいはアルファベットを組み合わせます。

31H　53H　B1H

下位＼上位	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		DE	(space)	0	@	P	`	p				ー	タ	ミ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			。	ア	チ	ム		円
2	SX	D2	”	2	B	R	b	r			「	イ	ツ	メ		年
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			」	ウ	テ	モ		月
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			、	エ	ト	ヤ		日
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u			・	オ	ナ	ユ		時
6	AK	SN	&	6	F	V										分

＊31HのHは16進数の意味です。

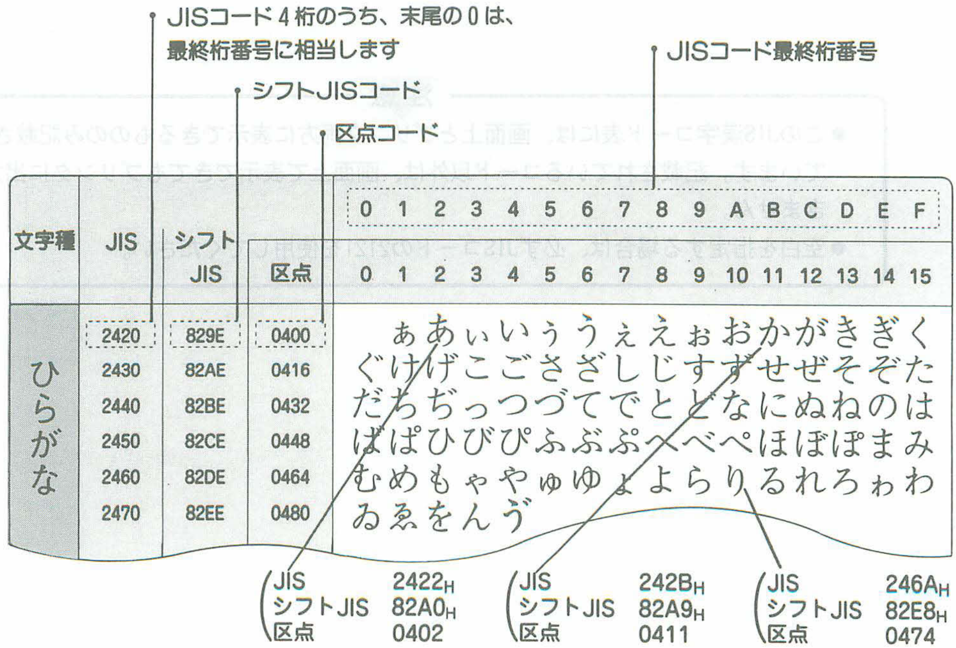
00H～1FHまでは文字を表すエリアではなく、各種のコントロール・コードに割り当てられていますので、画面に表示することはできません。

下位＼上位	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		D_E	(space)	0	@	P	`	p				ー	タ	ミ		
1	S_H	D_1	!	1	A	Q	a	q			。	ア	チ	ム		円
2	S_X	D_2	"	2	B	R	b	r			「	イ	ツ	メ		年
3	E_X	D_3	#	3	C	S	c	s			」	ウ	テ	モ		月
4	E_T	D_4	$	4	D	T	d	t			、	エ	ト	ヤ		日
5	E_Q	N_K	%	5	E	U	e	u			・	オ	ナ	ユ		時
6	A_K	S_N	&	6	F	V	f	v			ヲ	カ	ニ	ヨ		分
7	B_L	E_B	'	7	G	W	g	w			ァ	キ	ヌ	ラ		秒
8	B_S	C_N	(	8	H	X	h	x			ィ	ク	ネ	リ	♠	〒
9	H_T	E_M	)	9	I	Y	i	y			ゥ	ケ	ノ	ル	♥	市
A	L_F	S_B	*	:	J	Z	j	z			ェ	コ	ハ	レ	♦	区
B	H_M	E_C	+	;	K	[	k	{			ォ	サ	ヒ	ロ	♣	町
C	C_L	→	,	<	L	¥	l	¦			ャ	シ	フ	ワ	●	村
D	C_R	←	-	=	M	]	m	}			ュ	ス	ヘ	ン	○	人
E	S_O	↑	.	>	N	^	n	‾			ョ	セ	ホ	゛		
F	S_I	↓	/	?	O	_	o	D_L	┼		ッ	ソ	マ	゜		

付録10

漢字コード表

漢字コード表は、非漢字、JIS第一水準漢字およびJIS第二水準漢字を一覧表にしたものです。文字を表すコードとして、JISコード、シフトJISコード、区点コードの３種類があります。JISコード、シフトJISコードは16進数、区点コードは10進数で表します。
コードの求めかたは、求めようとする文字の左の欄にある４桁の数値に上の欄にある１桁の数値を加えます。



・JISコードの求めかた

「あ」のとき　$2420_H + 2_H = 2422_H$

「か」のとき　$2420_H + B_H = 242B_H$

「り」のとき　$2460_H + A_H = 242A_H$

・シフトJISコードの求めかた

「あ」のとき　$829E_H + 2_H = 82A0$

「か」のとき　$829E_H + B_H = 82A9$

「り」のとき　$82DE_H + A_H = 82E8$

・区点コードの求めかた

「あ」のとき　0400＋2＝0402

「か」のとき　0400＋11＝0411

「り」のとき　0464＋10＝0474

注意

- このJIS漢字コード表には、画面上とプリンタ両方に表示できるもののみ記載されています。記載されているコード以外は、画面上で表示できてもプリンタに出力できません。
- 空白を指定する場合は、必ずJISコードの2121を使用してください。

◆非漢字一覧表

文字種	JIS	シフトJIS		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
			区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
記号・英・数字	2120	813F	0100		空白	、	。	，	．	・	：	；	？	！	゛	゜	´	｀	¨
	2130	814F	0116	＾	￣	＿	ヽ	ヾ	ゝ	ゞ	〃	仝	々	〆	〇	ー	―	‐	／
	2140	815F	0132	＼	～	‖	｜	…	‥	‘	’	“	”	（	）	〔	〕	［	］
	2150	816F	0148	｛	｝	〈	〉	《	》	「	」	『	』	【	】	＋	－	±	×
	2160	8180	0164	÷	＝	≠	＜	＞	≦	≧	∞	∴	♂	♀	°	′	″	℃	￥
	2170	8190	0180	＄	￠	￡	％	＃	＆	＊	＠	§	☆	★	○	●	◎	◇	
	2220	819E	0200		◆	□	■	△	▲	▽	▼	※	〒	→	←	↑	↓	〓	
	2230	81AE	0216											∈	∋	⊆	⊇	⊂	⊃
	2240	81BE	0232	∪	∩									∧	∨	￢	⇒	⇔	∀
	2250	81CE	0248	∃												∠	⊥	⌒	∂
	2260	81DE	0264	∇	≡	≒	≪	≫	√	∽	∝	∵	∫	∬					
	2270	81EE	0280			Å	‰	♯	♭	♪	†	‡	¶					◯	
	2330	824F	0316	０	１	２	３	４	５	６	７	８	９						
	2340	825F	0332		Ａ	Ｂ	Ｃ	Ｄ	Ｅ	Ｆ	Ｇ	Ｈ	Ｉ	Ｊ	Ｋ	Ｌ	Ｍ	Ｎ	Ｏ
	2350	826F	0348	Ｐ	Ｑ	Ｒ	Ｓ	Ｔ	Ｕ	Ｖ	Ｗ	Ｘ	Ｙ	Ｚ					
	2360	8280	0364		ａ	ｂ	ｃ	ｄ	ｅ	ｆ	ｇ	ｈ	ｉ	ｊ	ｋ	ｌ	ｍ	ｎ	ｏ
	2370	8290	0380	ｐ	ｑ	ｒ	ｓ	ｔ	ｕ	ｖ	ｗ	ｘ	ｙ	ｚ					
ひらがな	2420	829E	0400		ぁ	あ	ぃ	い	ぅ	う	ぇ	え	ぉ	お	か	が	き	ぎ	く
	2430	82AE	0416	ぐ	け	げ	こ	ご	さ	ざ	し	じ	す	ず	せ	ぜ	そ	ぞ	た
	2440	82BE	0432	だ	ち	ぢ	っ	つ	づ	て	で	と	ど	な	に	ぬ	ね	の	は
	2450	82CE	0448	ば	ぱ	ひ	び	ぴ	ふ	ぶ	ぷ	へ	べ	ぺ	ほ	ぼ	ぽ	ま	み
	2460	82DE	0464	む	め	も	ゃ	や	ゅ	ゆ	ょ	よ	ら	り	る	れ	ろ	ゎ	わ
	2470	82EE	0480	ゐ	ゑ	を	ん	ゔ											

文字種	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
カタカナ	2520	833F	0500		ァ	ア	ィ	イ	ゥ	ウ	ェ	エ	ォ	オ	カ	ガ	キ	ギ	ク
	2530	834F	0516	グ	ケ	ゲ	コ	ゴ	サ	ザ	シ	ジ	ス	ズ	セ	ゼ	ソ	ゾ	タ
	2540	835F	0532	ダ	チ	ヂ	ッ	ツ	ヅ	テ	デ	ト	ド	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ
	2550	836F	0548	バ	パ	ヒ	ビ	ピ	フ	ブ	プ	ヘ	ベ	ペ	ホ	ボ	ポ	マ	ミ
	2560	8380	0564	ム	メ	モ	ャ	ヤ	ュ	ユ	ョ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ヮ	ワ
	2570	8390	0580	ヰ	ヱ	ヲ	ン	ヴ	ヵ	ヶ									
ギリシャ文字	2620	839E	0600		Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ζ	Η	Θ	Ι	Κ	Λ	Μ	Ν	Ξ	Ο
	2630	83AE	0616	Π	Ρ	Σ	Τ	Υ	Φ	Χ	Ψ	Ω							
	2640	83BE	0632		α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο
	2650	83CE	0648	π	ρ	σ	τ	υ	φ	χ	ψ	ω							
ロシア文字	2720	843F	0700		А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н
	2730	844F	0716	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э
	2740	845F	0732	Ю	Я														
	2750	846F	0748		а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н
	2760	8480	0764	о	п	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э
	2770	8490	0780	ю	я														

◆JIS第一水準漢字コード一覧表

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ア	3020	889E	1600		亜	唖	娃	阿	哀	愛	挨	姶	逢	葵	茜	穐	悪	握	渥
	3030	88AE	1616	旭	葦	芦	鯵	梓	圧	斡	扱	宛	姐	虻	飴	絢	綾	鮎	或
	3040	88BE	1632	粟	袷	安	庵	按	暗	案	闇	鞍	杏						
イ	3040	88BE	1632											以	伊	位	依	偉	囲
	3050	88CE	1648	夷	委	威	尉	惟	意	慰	易	椅	為	畏	異	移	維	緯	胃
	3060	88DE	1664	萎	衣	謂	違	遺	医	井	亥	域	育	郁	磯	一	壱	溢	逸
	3070	88EE	1680	稲	茨	芋	鰯	允	印	咽	員	因	姻	引	飲	淫	胤	蔭	
	3120	893F	1700		院	陰	隠	韻	吋										
ウ	3120	893F	1700							右	宇	烏	羽	迂	雨	卯	鵜	窺	丑
	3130	894F	1716	碓	臼	渦	嘘	唄	欝	蔚	鰻	姥	厩	浦	瓜	閏	噂	云	運
	3140	895F	1732	雲															
エ	3140	895F	1732		荏	餌	叡	営	嬰	影	映	曳	栄	永	泳	洩	瑛	盈	穎
	3150	896F	1748	頴	英	衛	詠	鋭	液	疫	益	駅	悦	謁	越	閲	榎	厭	円
	3160	8980	1764	園	堰	奄	宴	延	怨	掩	援	沿	演	炎	焔	煙	燕	猿	縁
	3170	8990	1780	艶	苑	薗	遠	鉛	鴛	塩									
オ	3170	8990	1780								於	汚	甥	凹	央	奥	往	応	
	3220	899E	1800		押	旺	横	欧	殴	王	翁	襖	鴬	鴎	黄	岡	沖	荻	億
	3230	89AE	1816	屋	憶	臆	桶	牡	乙	俺	卸	恩	温	穏	音				
カ	3230	89AE	1816													下	化	仮	何
	3240	89BE	1832	伽	価	佳	加	可	嘉	夏	嫁	家	寡	科	暇	果	架	歌	河
	3250	89CE	1848	火	珂	禍	禾	稼	箇	花	苛	茄	荷	華	菓	蝦	課	嘩	貨
	3260	89DE	1864	迦	過	霞	蚊	俄	峨	我	牙	画	臥	芽	蛾	賀	雅	餓	駕
	3270	89EE	1880	介	会	解	回	塊	壊	廻	快	怪	悔	恢	懐	戒	拐	改	
	3320	8A3F	1900		魁	晦	械	海	灰	界	皆	絵	芥	蟹	開	階	貝	凱	劾
	3330	8A4F	1916	外	咳	害	崖	慨	概	涯	碍	蓋	街	該	鎧	骸	浬	馨	蛙
	3340	8A5F	1932	垣	柿	蛎	鈎	劃	嚇	各	廓	拡	撹	格	核	殻	獲	確	穫
	3350	8A6F	1948	覚	角	赫	較	郭	閣	隔	革	学	岳	楽	額	顎	掛	笠	樫
	3360	8A80	1964	橿	梶	鰍	潟	割	喝	恰	括	活	渇	滑	葛	褐	轄	且	鰹
	3370	8A90	1980	叶	椛	樺	鞄	株	兜	竃	蒲	釜	鎌	噛	鴨	栢	茅	萱	

次頁へ続く

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	3420	8A9E	2000		粥	刈	苅	瓦	乾	侃	冠	寒	刊	勘	勧	巻	喚	堪	姦
	3430	8AAE	2016	完	官	寛	干	幹	患	感	慣	憾	換	敢	柑	桓	棺	款	歓
カ	3440	8ABE	2032	汗	漢	澗	潅	環	甘	監	看	竿	管	簡	緩	缶	翰	肝	艦
	3450	8ACE	2048	莞	観	諌	貫	還	鑑	間	閑	関	陥	韓	館	舘	丸	含	岸
	3460	8ADE	2064	巌	玩	癌	眼	岩	翫	贋	雁	頑	顔	願					
	3460	8ADE	2064												企	伎	危	喜	器
	3470	8AEE	2080	基	奇	嬉	寄	岐	希	幾	忌	揮	机	旗	既	期	棋	棄	
	3520	8B3F	2100		機	帰	毅	気	汽	畿	祈	季	稀	紀	徽	規	記	貴	起
	3530	8B4F	2116	軌	輝	飢	騎	鬼	亀	偽	儀	妓	宜	戯	技	擬	欺	犠	疑
	3540	8B5F	2132	祇	義	蟻	誼	議	掬	菊	鞠	吉	吃	喫	桔	橘	詰	砧	杵
	3550	8B6F	2148	黍	却	客	脚	虐	逆	丘	久	仇	休	及	吸	宮	弓	急	救
キ	3560	8B80	2164	朽	求	汲	泣	灸	球	究	窮	笈	級	糾	給	旧	牛	去	居
	3570	8B90	2180	巨	拒	拠	挙	渠	虚	許	距	鋸	漁	禦	魚	亨	享	京	
	3620	8B9E	2200		供	侠	僑	兇	競	共	凶	協	匡	卿	叫	喬	境	峡	強
	3630	8BAE	2216	彊	怯	恐	恭	挟	教	橋	況	狂	狭	矯	胸	脅	興	蕎	郷
	3640	8BBE	2232	鏡	響	饗	驚	仰	凝	尭	暁	業	局	曲	極	玉	桐	粁	僅
	3650	9BCE	2248	勤	均	巾	錦	斤	欣	欽	琴	禁	禽	筋	緊	芹	菌	衿	襟
	3660	8BDE	2264	謹	近	金	吟	銀											
	3660	8BDE	2264						九	倶	句	区	狗	玖	矩	苦	躯	駆	駈
	3670	8BEE	2280	駒	具	愚	虞	喰	空	偶	寓	遇	隅	串	櫛	釧	屑	屈	
ク	3720	8C3F	2300		掘	窟	沓	靴	轡	窪	熊	隈	粂	栗	繰	桑	鍬	勲	君
	3730	8C4F	2316	薫	訓	群	軍	郡											
	3730	8C4F	2316						卦	袈	祁	係	傾	刑	兄	啓	圭	珪	型
	3740	8C5F	2332	契	形	径	恵	慶	慧	憩	掲	携	敬	景	桂	渓	畦	稽	系
	3750	8C6F	2348	経	継	繋	罫	茎	荊	蛍	計	詣	警	軽	頚	鶏	芸	迎	鯨
	3760	8C80	2364	劇	戟	撃	激	隙	桁	傑	欠	決	潔	穴	結	血	訣	月	件
ケ	3770	8C90	2380	倹	倦	健	兼	券	剣	喧	圏	堅	嫌	建	憲	懸	拳	捲	
	3820	8C9E	2400		検	権	牽	犬	献	研	硯	絹	県	肩	見	謙	賢	軒	遣
	3830	8CAE	2416	鍵	険	顕	験	鹸	元	原	厳	幻	弦	減	源	玄	現	絃	舷
	3840	8CBE	2432	言	諺	限													

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
コ	3840	8CBE	2432				乎	個	古	呼	固	姑	孤	己	庫	弧	戸	故	枯
	3850	8CCE	2448	湖	狐	糊	袴	股	胡	菰	虎	誇	跨	鈷	雇	顧	鼓	五	互
	3860	8CDE	2464	伍	午	呉	吾	娯	後	御	悟	梧	檎	瑚	碁	語	誤	護	醐
	3870	8CEE	2480	乞	鯉	交	佼	侯	候	倖	光	公	功	効	勾	厚	口	向	
	3920	8D3F	2500		后	喉	坑	垢	好	孔	孝	宏	工	巧	巷	幸	広	庚	康
	3930	8D4F	2516	弘	恒	慌	抗	拘	控	攻	昂	晃	更	杭	校	梗	構	江	洪
	3940	8D5F	2532	浩	港	溝	甲	皇	硬	稿	糠	紅	紘	絞	綱	耕	考	肯	肱
	3950	8D6F	2548	腔	膏	航	荒	行	衡	講	貢	購	郊	酵	鉱	砿	鋼	閤	降
	3960	8D80	2564	項	香	高	鴻	剛	劫	号	合	壕	拷	濠	豪	轟	麹	克	刻
	3970	8D90	2580	告	国	穀	酷	鵠	黒	獄	漉	腰	甑	忽	惚	骨	狛	込	
	3A20	8D9E	2600		此	頃	今	困	坤	墾	婚	恨	懇	昏	昆	根	梱	混	痕
	3A30	8DAE	2616	紺	艮	魂													
サ	3A30	8DAE	2616				些	佐	叉	唆	嵯	左	差	査	沙	瑳	砂	詐	鎖
	3A40	8DBE	2632	裟	坐	座	挫	債	催	再	最	哉	塞	妻	宰	彩	才	採	栽
	3A50	8DCE	2648	歳	済	災	采	犀	砕	砦	祭	斎	細	菜	裁	載	際	剤	在
	3A60	8DDE	2664	材	罪	財	冴	坂	阪	堺	榊	肴	咲	崎	埼	碕	鷺	作	削
	3A70	8DEE	2680	咋	搾	昨	朔	柵	窄	策	索	錯	桜	鮭	笹	匙	冊	刷	
	3B20	8E3F	2700		察	拶	撮	擦	札	殺	薩	雑	皐	鯖	捌	錆	鮫	皿	晒
	3B30	8E4F	2716	三	傘	参	山	惨	撒	散	桟	燦	珊	産	算	纂	蚕	讃	賛
	3B40	8E5F	2732	酸	餐	斬	暫	残											
シ	3B40	8E5F	2732						仕	仔	伺	使	刺	司	史	嗣	四	士	始
	3B50	8E6F	2748	姉	姿	子	屍	市	師	志	思	指	支	孜	斯	施	旨	枝	止
	3B60	8E80	2764	死	氏	獅	祉	私	糸	紙	紫	肢	脂	至	視	詞	詩	試	誌
	3B70	8E90	2780	諮	資	賜	雌	飼	歯	事	似	侍	児	字	寺	慈	持	時	
	3C20	8E9E	2800		次	滋	治	爾	璽	痔	磁	示	而	耳	自	蒔	辞	汐	鹿
	3C30	8EAE	2816	式	識	鴫	竺	軸	宍	雫	七	叱	執	失	嫉	室	悉	湿	漆
	3C40	8EBB	2832	疾	質	実	蔀	篠	偲	柴	芝	屡	蕊	縞	舎	写	射	捨	赦
	3C50	8ECE	2848	斜	煮	社	紗	者	謝	車	遮	蛇	邪	借	勺	尺	杓	灼	爵
	3C60	8EDE	2864	酌	釈	錫	若	寂	弱	惹	主	取	守	手	朱	殊	狩	珠	種
	3C70	8EEE	2880	腫	趣	酒	首	儒	受	呪	寿	授	樹	綬	需	囚	収	周	

次頁へ続く

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
シ	3D20	8F3F	2900		宗	就	州	修	愁	拾	洲	秀	秋	終	繍	習	臭	舟	蒐
シ	3D30	8F4F	2916	衆	襲	讐	蹴	輯	週	酋	酬	集	醜	什	住	充	十	従	戎
シ	3D40	8F5F	2932	柔	汁	渋	獣	縦	重	銃	叔	夙	宿	淑	祝	縮	粛	塾	熟
シ	3D50	8F6F	2948	出	術	述	俊	峻	春	瞬	竣	舜	駿	准	循	旬	楯	殉	淳
シ	3D60	8F80	2964	準	潤	盾	純	巡	遵	醇	順	処	初	所	暑	曙	渚	庶	緒
シ	3D70	8F90	2980	署	書	薯	藷	諸	助	叙	女	序	徐	恕	鋤	除	傷	償	
シ	3E20	8F9E	3000		勝	匠	升	召	哨	商	唱	嘗	奨	妾	娼	宵	将	小	少
シ	3E30	8FAE	3016	尚	庄	床	廠	彰	承	抄	招	掌	捷	昇	昌	昭	晶	松	梢
シ	3E40	8FBE	3032	樟	樵	沼	消	渉	湘	焼	焦	照	症	省	硝	礁	祥	称	章
シ	3E50	8FCE	3048	笑	粧	紹	肖	菖	蒋	蕉	衝	裳	訟	証	詔	詳	象	賞	醤
シ	3E60	8FDE	3064	鉦	鍾	鐘	障	鞘	上	丈	丞	乗	冗	剰	城	場	壌	嬢	常
シ	3E70	8FEE	3080	情	擾	条	杖	浄	状	畳	穣	蒸	譲	醸	錠	嘱	埴	飾	
シ	3F20	903F	3100		拭	植	殖	燭	織	職	色	触	食	蝕	辱	尻	伸	信	侵
シ	3F30	904F	3116	唇	娠	寝	審	心	慎	振	新	晋	森	榛	浸	深	申	疹	真
シ	3F40	905F	3132	神	秦	紳	臣	芯	薪	親	診	身	辛	進	針	震	人	仁	刃
シ	3F50	906F	3148	塵	壬	尋	甚	尽	腎	訊	迅	陣	靭						
ス	3F50	906F	3148											笥	諏	須	酢	図	厨
ス	3F60	9080	3164	逗	吹	垂	帥	推	水	炊	睡	粋	翠	衰	遂	酔	錐	錘	随
ス	3F70	9090	3180	瑞	髄	崇	嵩	数	枢	趨	雛	据	杉	椙	菅	頗	雀	裾	
ス	4020	909E	3200		澄	摺	寸												
セ	4020	909E	3200					世	瀬	畝	是	凄	制	勢	姓	征	性	成	政
セ	4030	90AE	3216	整	星	晴	棲	栖	正	清	牲	生	盛	精	聖	声	製	西	誠
セ	4040	90BE	3232	誓	請	逝	醒	青	静	斉	税	脆	隻	席	惜	戚	斥	昔	析
セ	4050	90CE	3248	石	積	籍	績	脊	責	赤	跡	蹟	碩	切	拙	接	摂	折	設
セ	4060	90DE	3264	窃	節	説	雪	絶	舌	蝉	仙	先	千	占	宣	専	尖	川	戦
セ	4070	90EE	3280	扇	撰	栓	栴	泉	浅	洗	染	潜	煎	煽	旋	穿	箭	線	
セ	4120	913F	3300		繊	羨	腺	舛	船	薦	詮	賎	践	選	遷	銭	銑	閃	鮮
セ	4130	914F	3316	前	善	漸	然	全	禅	繕	膳	糎							

音読み	JIS	シフトJIS		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
			区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ソ	4130	914F	3316										噌	塑	岨	措	曾	曽	楚
	4140	915F	3332	狙	疏	疎	礎	祖	租	粗	素	組	蘇	訴	阻	遡	鼠	僧	創
	4150	916F	3348	双	叢	倉	喪	壮	奏	爽	宋	層	匝	惣	想	捜	掃	挿	掻
	4160	9180	3364	操	早	曹	巣	槍	槽	漕	燥	争	痩	相	窓	糟	総	綜	聡
	4170	9190	3380	草	荘	葬	蒼	藻	装	走	送	遭	鎗	霜	騒	像	増	憎	
	4220	919E	3400		臓	蔵	贈	造	促	側	則	即	息	捉	束	測	足	速	俗
	4230	91AE	3416	属	賊	族	続	卒	袖	其	揃	存	孫	尊	損	村	遜		
タ	4230	91AE	3416															他	多
	4240	91BE	3432	太	汰	詑	唾	堕	妥	惰	打	柁	舵	楕	陀	駄	騨	体	堆
	4250	91CE	3448	対	耐	岱	帯	待	怠	態	戴	替	泰	滞	胎	腿	苔	袋	貸
	4260	91DE	3464	退	逮	隊	黛	鯛	代	台	大	第	醍	題	鷹	滝	瀧	卓	啄
	4270	91EE	3480	宅	托	択	拓	沢	濯	琢	託	鐸	濁	諾	茸	凧	蛸	只	
	4320	923F	3500		叩	但	達	辰	奪	脱	巽	竪	辿	棚	谷	狸	鱈	樽	誰
	4330	924F	3516	丹	単	嘆	坦	担	探	旦	歎	淡	湛	炭	短	端	箪	綻	耽
	4340	925F	3532	胆	蛋	誕	鍛	団	壇	弾	断	暖	檀	段	男	談			
チ	4340	925F	3532														値	知	地
	4350	926F	3548	弛	恥	智	池	痴	稚	置	致	蜘	遅	馳	築	畜	竹	筑	蓄
	4360	9280	3564	逐	秩	窒	茶	嫡	着	中	仲	宙	忠	抽	昼	柱	注	虫	衷
	4370	9290	3580	註	酎	鋳	駐	樗	瀦	猪	苧	著	貯	丁	兆	凋	喋	寵	
	4420	929E	3600		帖	帳	庁	弔	張	彫	徴	懲	挑	暢	朝	潮	牒	町	眺
	4430	92AE	3616	聴	脹	腸	蝶	調	諜	超	跳	銚	長	頂	鳥	勅	捗	直	朕
	4440	92BE	3632	沈	珍	賃	鎮	陳											
ツ	4440	92BE	3632						津	墜	椎	槌	追	鎚	痛	通	塚	栂	掴
	4450	92CE	3648	槻	佃	漬	柘	辻	蔦	綴	鍔	椿	潰	坪	壷	嬬	紬	爪	吊
	4460	92DE	3664	釣	鶴														
テ	4460	92DE	3664			亭	低	停	偵	剃	貞	呈	堤	定	帝	底	庭	廷	弟
	4470	92EE	3680	悌	抵	挺	提	梯	汀	碇	禎	程	締	艇	訂	諦	蹄	逓	
	4520	933F	3700		邸	鄭	釘	鼎	泥	摘	擢	敵	滴	的	笛	適	鏑	溺	哲
	4530	934F	3716	徹	撤	轍	迭	鉄	典	填	天	展	店	添	纏	甜	貼	転	顛
	4540	935F	3732	点	伝	殿	澱	田	電										

音読み	JIS	シフトJIS		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
			区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ト	4540	935F	3732							兎	吐	堵	塗	妬	屠	徒	斗	杜	渡
	4550	936F	3748	登	菟	賭	途	都	鍍	砥	砺	努	度	土	奴	怒	倒	党	冬
	4560	9380	3764	凍	刀	唐	塔	塘	套	宕	島	嶋	悼	投	搭	東	桃	梼	棟
	4570	9390	3780	盗	淘	湯	涛	灯	燈	当	痘	禱	等	答	筒	糖	統	到	
	4620	939E	3800		董	蕩	藤	討	謄	豆	踏	逃	透	鐙	陶	頭	騰	闘	働
	4630	93AE	3816	動	同	堂	導	憧	撞	洞	瞳	童	胴	萄	道	銅	峠	鴇	匿
	4640	93BE	3832	得	徳	涜	特	督	禿	篤	毒	独	読	栃	橡	凸	突	椴	届
	4650	93CE	3848	鳶	苫	寅	酉	瀞	噸	屯	惇	敦	沌	豚	遁	頓	呑	曇	鈍
ナ	4660	93DE	3864	奈	那	内	乍	凪	薙	謎	灘	捺	鍋	楢	馴	縄	畷	南	楠
	4670	93EE	3880	軟	難	汝													
ニ	4670	93EE	3880				二	尼	弐	迩	匂	賑	肉	虹	廿	日	乳	入	
	4720	943F	3900		如	尿	韮	任	妊	忍	認								
ヌ	4720	943F	3900									濡							
ネ	4720	943F	3900										禰	祢	寧	葱	猫	熱	年
	4730	944F	3916	念	捻	撚	燃	粘											
ノ	4730	944F	3916						乃	廼	之	埜	嚢	悩	濃	納	能	脳	膿
	4740	945F	3932	農	覗	蚤													
ハ	4740	945F	3932				巴	把	播	覇	杷	波	派	琶	破	婆	罵	芭	馬
	4750	946F	3948	俳	廃	拝	排	敗	杯	盃	牌	背	肺	輩	配	倍	培	媒	梅
	4760	9480	3964	楳	煤	狽	買	売	賠	陪	這	蝿	秤	矧	萩	伯	剥	博	拍
	4770	9490	3980	柏	泊	白	箔	粕	舶	薄	迫	曝	漠	爆	縛	莫	駁	麦	
	4820	949E	4000		函	箱	硲	箸	肇	筈	櫨	幡	肌	畑	畠	八	鉢	溌	発
	4830	94AE	4016	醗	髪	伐	罰	抜	筏	閥	鳩	噺	塙	蛤	隼	伴	判	半	反
	4840	94BE	4032	叛	帆	搬	斑	板	氾	汎	版	犯	班	畔	繁	般	藩	販	範
	4850	94CE	4048	釆	煩	頒	飯	挽	晩	番	盤	磐	蕃	蛮					
ヒ	4850	94CE	4048												匪	卑	否	妃	庇
	4860	94DE	4064	彼	悲	扉	批	披	斐	比	泌	疲	皮	碑	秘	緋	罷	肥	被
	4870	94EE	4080	誹	費	避	非	飛	樋	簸	備	尾	微	枇	毘	琵	眉	美	
	4920	953F	4100		鼻	柊	稗	匹	疋	髭	彦	膝	菱	肘	弼	必	畢	筆	逼
	4930	954F	4116	桧	姫	媛	紐	百	謬	俵	彪	標	氷	漂	瓢	票	表	評	豹
	4940	955F	4132	廟	描	病	秒	苗	錨	鋲	蒜	蛭	鰭	品	彬	斌	浜	瀕	貧
	4950	956F	4148	賓	頻	敏	瓶												

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
フ	4950	956F	4148					不	付	埠	夫	婦	富	冨	布	府	怖	扶	敷
	4960	9580	4161	斧	普	浮	父	符	腐	膚	芙	譜	負	賦	赴	阜	附	侮	撫
	4970	9590	4180	武	舞	葡	蕪	部	封	楓	風	葺	蕗	伏	副	復	幅	服	
	4A20	959E	4200		福	腹	複	覆	淵	弗	払	沸	仏	物	鮒	分	吻	噴	墳
	4A30	95AE	4216	憤	扮	焚	奮	粉	糞	紛	雰	文	聞						
ヘ	4A30	95AE	4216											丙	併	兵	塀	幣	平
	4A40	95BE	4232	弊	柄	並	蔽	閉	陛	米	頁	僻	壁	癖	碧	別	瞥	蔑	箆
	4A50	95CE	4248	偏	変	片	篇	編	辺	返	遍	便	勉	娩	弁	鞭			
ホ	4A50	95CE	4248														保	舗	鋪
	4A60	95DE	4264	圃	捕	歩	甫	補	輔	穂	募	墓	慕	戊	暮	母	簿	菩	倣
	4A70	95EE	4280	俸	包	呆	報	奉	宝	峰	峯	崩	庖	抱	捧	放	方	朋	
	4B20	963F	4300		法	泡	烹	砲	縫	胞	芳	萌	蓬	蜂	褒	訪	豊	邦	鋒
	4B30	964F	4316	飽	鳳	鵬	乏	亡	傍	剖	坊	妨	帽	忘	忙	房	暴	望	某
	4B40	965F	4332	棒	冒	紡	肪	膨	謀	貌	貿	鉾	防	吠	頬	北	僕	卜	墨
	4B50	966F	4348	撲	朴	牧	睦	穆	釦	勃	没	殆	堀	幌	奔	本	翻	凡	盆
マ	4B60	9680	4364	摩	磨	魔	麻	埋	妹	昧	枚	毎	哩	槙	幕	膜	枕	鮪	柾
	4B70	9690	4380	鱒	桝	亦	俣	又	抹	末	沫	迄	侭	繭	麿	万	慢	満	
	4C20	969E	4400		漫	蔓													
ミ	4C20	969E	4400				味	未	魅	巳	箕	岬	密	蜜	湊	蓑	稔	脈	妙
	4C30	96AE	4416	粍	民	眠													
ム	4C30	96AE	4416				務	夢	無	牟	矛	霧	鵡	椋	婿	娘			
メ	4C30	96AE	4416														冥	名	命
	4C40	96BE	4432	明	盟	迷	銘	鳴	姪	牝	滅	免	棉	綿	緬	面	麺		
モ	4C40	96BE	4432															摸	模
	4C50	96CE	4448	茂	妄	孟	毛	猛	盲	網	耗	蒙	儲	木	黙	目	杢	勿	餅
	4C60	96DE	4464	尤	戻	籾	貰	問	悶	紋	門	匁							
ヤ	4C60	96DE	4464										也	冶	夜	爺	耶	野	弥
	4C70	96EE	4480	矢	厄	役	約	薬	訳	躍	靖	柳	薮	鑓					

音読み	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ユ	4C70	96EE	4480												愉	愈	油	癒	
	4D20	973F	4500		諭	輪	唯	佑	優	勇	友	宥	幽	悠	憂	揖	有	柚	湧
	4D30	974F	4516	涌	猶	猷	由	祐	裕	誘	遊	邑	郵	雄	融	夕			
ヨ	4D30	974F	4516														予	余	与
	4D40	975F	4532	誉	輿	預	傭	幼	妖	容	庸	揚	揺	擁	曜	楊	様	洋	溶
	4D50	976F	4548	熔	用	窯	羊	耀	葉	蓉	要	謡	踊	遥	陽	養	慾	抑	欲
	4D60	9780	4564	沃	浴	翌	翼	淀											
ラ	4D60	9780	4564						羅	螺	裸	来	莱	頼	雷	洛	絡	落	酪
	4D70	9790	4580	乱	卵	嵐	欄	濫	藍	蘭	覧								
リ	4D70	9790	4580									利	吏	履	李	梨	理	璃	
	4E20	979E	4600		痢	裏	裡	里	離	陸	律	率	立	葎	掠	略	劉	流	溜
	4E30	97AE	4616	琉	留	硫	粒	隆	竜	龍	侶	慮	旅	虜	了	亮	僚	両	凌
	4E40	97BE	4632	寮	料	梁	涼	猟	療	瞭	稜	糧	良	諒	遼	量	陵	領	力
	4E50	97CE	4648	緑	倫	厘	林	淋	燐	琳	臨	輪	隣	鱗	麟				
ル	4E50	97CE	4648													瑠	塁	涙	累
	4E60	97DE	4664	類															
レ	4E60	97DE	4664		令	伶	例	冷	励	嶺	怜	玲	礼	苓	鈴	隷	零	霊	麗
	4E70	97EE	4680	齢	暦	歴	列	劣	烈	裂	廉	恋	憐	漣	煉	簾	練	聯	
	4F20	983F	4700		蓮	連	錬												
ロ	4F20	983F	4700					呂	魯	櫓	炉	賂	路	露	労	婁	廊	弄	朗
	4F30	984F	4716	楼	榔	浪	漏	牢	狼	篭	老	聾	蝋	郎	六	麓	禄	肋	録
	4F40	985F	4732	論															
ワ	4F40	985F	4732		倭	和	話	歪	賄	脇	惑	枠	鷲	亙	亘	鰐	詫	藁	蕨
	4F50	986F	4748	椀	湾	碗	腕												

◆JIS第二水準漢字コード一覧表

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
一	5020	989E	4800		弌	丐	丕												
丨	5020	989E	4800					个	丱										
丶	5020	989E	4800							丶	丼								
丿	5020	989E	4800									丿	乂	乖	乘				
乙	5020	989E	4800													亂			
亅	5020	989E	4800														亅	豫	亊
	5030	98AE	4816	舒															
二	5030	98AE	4816		弍	于	亞	亟											
亠	5030	98AE	4816						亠	亢	亰	亳	亶						
人	5030	98AE	4816											从	仍	仄	仆	仂	仗
	5040	98BE	4832	仞	仭	仟	价	伉	佚	估	佛	佝	佗	佇	佶	侈	侏	侘	佻
	5050	98CE	4848	佩	佰	侑	佯	來	侖	儘	俔	俟	俎	俘	俛	俑	俚	俐	俤
	5060	98DE	4864	俥	倚	倨	倔	倪	倥	倅	伜	俶	倡	倩	倬	俾	俯	們	倆
	5070	98EE	4880	偃	假	會	偕	偐	偈	做	偖	偬	偸	傀	傚	傅	傴	傲	
	5120	993F	4900		僉	僊	傳	僂	僖	僞	僥	僭	僣	僮	價	僵	儉	儁	儂
	5130	994F	4916	儖	儕	儔	儚	儡	儺	儷	儼	儻							
儿	5130	994F	4916										儿	兀	兒	兌	兔	兢	竸
入	5140	995F	4932	兩	兪														
八	5140	995F	4932			兮	冀												
冂	5140	995F	4932					冂	囘	册	冉	冏	冑	冓	冕				
冖	5140	995F	4932													冖	冤	冠	冢
	5150	996F	4948	冩	冪														
冫	5150	996F	4948			冫	决	冱	冲	冰	况	冽	凅	凉	凛				
几	5150	996F	4948													几	處	凩	凭
	5160	9980	4964	凰															
凵	5160	9980	4964		凵	凾													

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
刀	5160	9980	4964				刄	刋	刔	刎	刧	刪	刮	刳	刹	剏	剄	剋	剌
	5170	9990	4980	剞	剔	剪	剴	剩	剳	剿	剽	劍	劔	劒	剱	劈	劑	辨	
	5220	999E	5000		辧														
力	5220	999E	5000			劬	劭	劼	劵	勁	勍	勗	勞	勣	勦	飭	勠	勳	勵
	5230	99AE	5016	勸															
勹	5230	99AE	5016		勹	匆	匈	甸	匍	匐	匏								
匕	5230	99AE	5016									匕							
匚	5230	99AE	5016										匚	匣	匯	匱	匳		
匸	5230	99AE	5016															匸	區
十	5240	99BE	5032	卆	卅	丗	卉	卍	凖										
卜	5240	99BE	5032							卞									
卩	5240	99BE	5032								卩	卮	夘	卻	卷				
厂	5240	99BE	5032													厂	厖	厠	厦
	5250	99CE	5048	厥	厮	厰													
厶	5250	99CE	5048				厶	參	簒										
又	5250	99CE	5048							雙	叟	曼	燮						
口	5250	99CE	5048											叮	叨	叭	叺	吁	吽
	5260	99DE	5064	呀	听	吭	吼	吮	吶	吩	吝	呎	咏	呵	咎	呟	呱	呷	呰
	5270	99EE	5080	咒	呻	咀	呶	咄	咐	咆	哇	咢	咸	咥	咬	哄	哈	咨	
	5320	9A3F	5100		咫	哂	咤	咾	咼	哘	哥	哦	唏	唔	哽	哮	哭	哺	哢
	5330	9A4F	5116	唹	啀	啣	啌	售	啜	啅	啖	啗	唸	唳	啝	喙	喀	咯	喊
	5340	9A5F	5132	喟	啻	啾	喘	喞	單	啼	喃	喩	喇	喨	嗚	嗅	嗟	嗄	嗜
	5350	9A6F	5148	嗤	嗔	嘔	嗷	嘖	嗾	嗽	嘛	嗹	噎	噐	營	嘴	嘶	嘲	嘸
	5360	9A80	5164	噫	噤	嘯	噬	噪	嚆	嚀	嚊	嚠	嚔	嚏	嚥	嚮	嚶	嚴	囂
	5370	9A90	5180	嚼	囁	囃	囀	囈	囎	囑	囓								
囗	5370	9A90	5180									囗	囮	囹	圀	囿	圄	圉	
	5420	9A9E	5200		圈	國	圍	圓	團	圖	嗇	圜							

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
土	5420	9A9E	5200										圦	圷	圸	坎	圻	址	坏
	5430	9AAE	5216	坩	埀	垈	坡	坿	垉	垓	垠	垳	垤	垪	垰	埃	埆	埔	埒
	5440	9ABE	5232	埓	堊	埖	埣	堋	堙	堝	塲	堡	塢	塋	塰	毀	塒	堽	塹
	5450	9ACE	5248	墅	墹	墟	墫	墺	壞	墻	墸	墮	壅	壓	壑	壗	壙	壘	壥
	5460	9ADE	5264	壜	壤	壟													
士	5460	9ADE	5264				壯	壺	壹	壻	壼	壽							
夂	5460	9ADE	5264										夂						
夊	5460	9ADE	5264											夊	夐				
夕	5460	9ADE	5264													夛	梦	夥	
大	5460	9ADE	5264																夬
	5470	9AEE	5280	夭	夲	夸	夾	竒	奕	奐	奎	奚	奘	奢	奠	奧	奬	奩	
女	5520	9B3F	5300		奸	妁	妝	佞	侫	妣	妲	姆	姨	姜	妍	姙	姚	娥	娟
	5530	9B4F	5316	娑	娜	娉	娚	婀	婬	婉	娵	娶	婢	婪	媚	媼	媾	嫋	嫂
	5540	9B5F	5332	媽	嫣	嫗	嫦	嫩	嫖	嫺	嫻	嬌	嬋	嬖	嬲	嫐	嬪	嬶	嬾
	5550	9B6F	5348	孃	孅	孀													
子	5550	9B6F	5348				孑	孕	孚	孛	孥	孩	孰	孳	孵	學	斈	孺	
宀	5550	9B6F	5348																宀
	5560	9B80	5364	它	宦	宸	寃	寇	寉	寔	寐	寤	實	寢	寞	寥	寫	寰	寶
	5570	9B90	5380	寳															
寸	5570	9B90	5380		尅	將	專	對											
小	5570	9B90	5380						尓	尠									
尢	5570	9B90	5380								尢	尨							
尸	5570	9B90	5380										尸	尹	屁	屆	屎	屓	
	5620	9B9E	5400		屐	屏	孱	屬											
屮	5620	9B9E	5400						屮										
山	5620	9B9E	5400							乢	屶	屹	岌	岑	岔	妛	岫	岻	岶
	5630	9BAE	5416	岼	岷	峅	岾	峇	峙	峩	峽	峺	峭	嶌	峪	崋	崕	崗	嵜
	5640	9BBE	5432	崟	崛	崑	崔	崢	崚	崙	崘	嵌	嵒	嵎	嵋	嵬	嵳	嵶	嶇
	5650	9BCE	5448	嶄	嶂	嶢	嶝	嶬	嶮	嶽	嶐	嶷	嶼	巉	巍	巓	巒	巖	
巛	5650	9BCE	5448																巛

10 漢字コード表

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
工	5660	9BDE	5464	巫															
已	5660	9BDE	5464		已	巵													
巾	5660	9BDE	5464				帋	帚	帙	帑	帛	帶	帷	幄	幃	幀	幎	幗	幔
	5670	9BEE	5480	幟	幢	幣	幇												
干	5670	9BEE	5480					幵	并										
幺	5670	9BEE	5480							幺	麼								
广	5670	9BEE	5480										广	庠	廁	廂	廈	廐	廏
	5720	9C3F	5500		廖	廣	廝	廚	廛	廢	廡	廨	廩	廬	廱	廳	廰		
廴	5720	9C3F	5500															廴	廸
廾	5730	9C4F	5516	廾	弃	弉	彝	彜											
弋	5730	9C4F	5516						弋	弑									
弓	5740	9C4F	5516								弖	弩	弭	弸	彁	彈	彌	彎	弯
彐	5740	9C5F	5532	彑	彖	彗	彙												
彡	5740	9C5F	5532					彡	彭										
彳	5740	9C5F	5532							彳	彷	徃	徂	彿	徊	很	徑	徇	從
	5750	9C6F	5548	徙	徘	徠	徨	徭	徼										
心	5750	9C6F	5548							忖	忻	忤	忸	忱	忝	悳	忿	怡	恠
	5760	9C80	5564	怙	怐	怩	怎	怱	怛	怕	怫	怦	怏	怺	恚	恁	恪	恷	恟
	5770	9C90	5580	恊	恆	恍	恣	恃	恤	恂	恬	恫	恙	悁	悍	惧	悃	悚	
	5820	9C9E	5600		悄	悛	悖	悗	悒	悧	悋	惡	悸	惠	惓	悴	忰	悽	惆
	5830	9CAE	5616	悵	惘	慍	愕	愆	惶	惷	愀	惴	惺	愃	愡	惻	惱	愍	愎
	5840	9CBE	5632	慇	愾	愨	愧	慊	愿	愼	愬	愴	愽	慂	慄	慳	慷	慘	慙
	5850	9CCE	5648	慚	慫	慴	慯	慥	慱	慟	慝	慓	慵	憙	憖	憇	憬	憔	憚
	5860	9CDE	5664	憊	憑	憫	憮	懌	懊	應	懷	懈	懃	懆	憺	懋	罹	懍	懦
	5870	9CEE	5680	懣	懶	懺	懴	懿	懽	懼	懾	戀							
戈	5870	9CEE	5680										戈	戉	戍	戌	戔	戛	
	5920	9D3F	5700		戞	戡	截	戮	戰	戲	戳								
戸	5920	9D3F	5700									扁							
手	5920	9D3F	5700										扎	扞	扣	扛	扠	扨	扼
	5930	9D4F	5716	抂	抉	找	抒	抓	抖	拔	抃	抔	拗	拑	抻	拏	拿	拆	擔

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
手	5940	9D5F	5732	拈	拜	拌	拊	拂	拇	抛	拉	挌	拮	拱	挧	挂	挈	拯	拵
	5950	9D6F	5748	捐	挾	捍	搜	捏	掖	掎	掀	掫	捶	掣	掏	掉	掟	掵	捫
	5960	9D80	5764	捩	掾	揩	揀	揆	揣	揉	插	揶	揄	搖	搴	搆	搓	搦	搶
	5970	9D90	5780	攝	搗	搨	搏	摧	摯	摶	摎	攪	撕	撓	撥	撩	撈	撼	
	5A20	9D9E	5800		據	擒	擅	擇	撻	擘	擂	擱	擧	舉	擠	擡	抬	擣	擯
	5A30	9DAE	5816	攬	擶	擴	擲	擺	攀	擽	攘	攜	攅	攤	攣	攫			
攴	5A30	9DAE	5816														攴	攵	攷
	5A40	9DBE	5832	收	攸	畋	效	敖	敕	敍	敘	敞	敝	敲	數	斂	斃	變	
斗	5A40	9DBE	5832																斛
	5A50	9DCE	5848	斟															
斤	5A50	9DCE	5848		斫	斷													
方	5A50	9DCE	5848				旃	旆	旁	旄	旌	旒	旛	旙					
无	5A50	9DCE	5848												无	旡			
日	5A50	9DCE	5848														旱	杲	昊
	5A60	9DDE	5864	昃	旻	杳	昵	昶	昴	昜	晏	晄	晉	晁	晞	晝	晤	晧	晨
	5A70	9DEE	5880	晟	晢	晰	暃	暈	暎	暉	暄	暘	暝	曁	暹	曉	暾	暼	
	5B20	9E3F	5900		曄	暸	曖	曚	曠	昿	曦	曩							
曰	5B20	9E3F	5900										曰	曵	曷				
月	5B20	9E3F	5900													朏	朖	朞	朦
	5B30	9E4F	5916	朧	霸														
木	5B30	9E4F	5916			朮	朿	朶	杁	朸	朷	杆	杞	杠	杙	杣	杤	枉	杰
	5B40	9E5F	5932	枩	杼	杪	枌	枋	枦	枡	枅	枷	柯	枴	柬	枳	柩	枸	柤
	5B50	9E6F	5948	柞	柝	柢	柮	枹	柎	柆	柧	檜	栞	框	栩	桀	桍	栲	桎
	5B60	9E80	5964	梳	栫	桙	档	桷	桿	梟	梏	梭	梔	條	梛	梃	檮	梹	桴
	5B70	9E90	5980	梵	梠	梺	椏	梍	桾	椁	棊	椈	棘	椢	椦	棡	椌	棍	
	5C20	9E9E	6000		棔	棧	棕	椶	椒	椄	棗	棣	椥	棹	棠	棯	椨	椪	椚
	5C30	9EAE	6016	椣	椡	棆	楹	楷	楜	楸	楫	楔	楾	楮	椹	楴	椽	楙	椰
	5C40	9EBE	6032	楡	楞	楝	榁	楪	榲	榮	槐	榿	槁	槓	榾	槎	寨	槊	槝
	5C50	9ECE	6048	榻	槃	榧	樮	榑	榠	榜	榕	榴	槞	槨	樂	樛	槿	權	槹
	5C60	9EDE	6064	槲	槧	樅	榱	樞	槭	樔	槫	樊	樒	櫁	樣	樓	橄	樌	橲
	5C70	9EEE	6080	樶	橸	橇	橢	橙	橦	橈	樸	樢	檐	檍	檠	檄	檢	檣	
	5D20	9F3F	6100		檗	蘗	檻	櫃	櫂	檸	檳	檬	櫞	櫑	櫟	檪	櫚	櫪	櫻
	5D30	9F4F	6116	欅	蘖	櫺	欒	欖	鬱	欟									

10 漢字コード表

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
欠	5D30	9F4F	6116								欽	欷	盜	欹	飮	歇	歃	歉	歐
	5D40	9F5F	6132	歙	歔	歛	歟	歡											
止	5D40	9F5F	6132						歸										
歹	5D40	9F5F	6132							歹	歿	殀	殄	殃	殍	殘	殕	殞	殤
	5D50	9F6F	6148	殪	殫	殯	殲	殱											
殳	5D50	9F6F	6148						殳	殷	殼	毆							
毋	5D50	9F6F	6148										毋	毓					
毛	5D50	9F6F	6148												毟	毬	毫	毳	毯
	5D60	9F80	6164	麾	氈														
氏	5D60	9F80	6164			氓													
气	5D60	9F80	6164				气	氛	氤	氣									
水	5D60	9F80	6064								氷	汕	汢	汪	沂	沍	沚	沁	沛
	5D70	9F90	6180	汾	汨	汳	沒	沐	泄	泱	泓	沽	泗	泅	泝	沮	沱	沾	
	5E20	9F9E	6200		沺	泛	泯	泙	泪	洟	衍	洶	洫	洽	洸	洙	洵	洳	洒
	5E30	9FAE	6216	洌	浣	涓	浤	浚	浹	浙	涎	涕	濤	涅	淹	渕	渊	涵	淇
	5E40	9FBE	6232	淦	涸	淆	淬	淞	淌	淨	淒	淅	淺	淙	淤	淕	淪	淮	渭
	5E50	9FCE	6248	湮	渮	渙	湲	湟	渾	渣	湫	渫	湶	湍	渟	湃	渺	湎	渤
	5E60	9FDE	6264	滿	渝	游	溂	溪	溘	滉	溷	滓	溽	溯	滄	溲	滔	滕	溏
	5E70	9FEE	6280	溥	滂	溟	潁	漑	灌	滬	滸	滾	漿	滲	漱	滯	漲	滌	
	5F20	E03F	6300		漾	漓	滷	澆	潺	潸	澁	澀	潯	潛	濳	潭	澂	潼	潘
	5F30	E04F	6316	澎	澑	濂	潦	澳	澣	澡	澤	澹	濆	澪	濟	濕	濬	濔	濘
	5F40	E05F	6332	濱	濮	濛	瀉	瀋	濺	瀑	瀁	瀏	濾	瀛	瀚	潴	瀝	瀘	瀟
	5F50	E06F	6348	瀰	瀾	瀲	灑	灣											
火	5F50	E06F	6348						炙	炒	炯	烱	炬	炸	炳	炮	烟	烋	烝
	5F60	E080	6364	烙	焉	烽	焜	焙	煥	煕	熈	煦	煢	煌	煖	煬	熏	燻	熄
	5F70	E090	6380	熕	熨	熬	燗	熹	熾	燒	燉	燔	燎	燠	燬	燧	燵	燼	
	6020	E09E	6400		燹	燿	爍	爐	爛	爨									
爪	6020	E09E	6400								爭	爬	爰	爲					
爻	6020	E09E	6400												爻	爼			
爿	6020	E09E	6400														爿	牀	牆

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
片	6030	E0AE	6416	牋	牘														
牛	6030	E0AE	6416			牴	牾	犂	犁	犇	犒	犖	犢	犧					
犬	6030	E0AE	6416												犹	犲	狃	狆	狄
	6040	E0BE	6432	狎	狒	狢	狠	狡	狹	狷	倏	猗	猊	猜	猖	猝	猴	猯	猩
	6050	E0CE	6448	猥	猾	獎	獏	默	獗	獪	獨	獰	獸	獵	獻	獺			
玉	6050	E0CE	6448														珈	玳	珎
	6060	E0DE	6464	玻	珀	珥	珮	珞	璢	琅	瑯	琥	珸	琲	琺	瑕	琿	瑟	瑙
	6070	E0EE	6480	瑁	瑜	瑩	瑰	瑣	瑪	瑶	瑾	璋	璞	璧	瓊	瓏	瓔	珱	
瓜	6120	E13F	6500		瓠	瓣													
瓦	6120	E13F	6500				瓧	瓩	瓮	瓲	瓰	瓱	瓸	瓷	甄	甃	甅	甌	甎
	6130	E14F	6516	甍	甕	甓													
甘	6130	E14F	6516				甞												
生	6130	E14F	6516					甦											
用	6130	E14F	6516						甬										
田	6130	E14F	6516							甼	畄	畍	畊	畉	畛	畆	畚	畩	畤
	6140	E15F	6532	畧	畫	畭	畸	當	疆	疇	畴	疊	疉	疂					
疒	6140	E15F	6532												疔	疚	疝	疥	疣
	6150	E16F	6548	痂	疳	痃	疵	疽	疸	疼	疱	痍	痊	痒	痙	痣	痞	痾	痿
	6160	E180	6564	痼	瘁	痰	痺	痲	痳	瘋	瘍	瘉	瘟	瘧	瘠	瘡	瘢	瘤	瘴
	6170	E190	6580	瘰	瘻	癇	癈	癆	癜	癘	癡	癢	癨	癩	癪	癧	癬	癰	
	6220	E19E	6600		癲														
癶	6220	E19E	6600			癶	癸	發											
白	6220	E19E	6600						皀	皃	皈	皋	皎	皖	皓	皙	皚		
皮	6220	E19E	6600															皰	皴
	6230	E1AE	6616	皸	皹	皺													
皿	6230	E1AE	6616				盂	盍	盖	盒	盞	盡	盥	盧	盪	蘯			
目	6230	E1AE	6616														盻	眈	眇
	6240	E1BE	6632	眄	眩	眤	眞	眥	眦	眛	眷	眸	睇	睚	睨	睫	睛	睥	睿
	6250	E1CE	6648	睾	睹	瞎	瞋	瞑	瞠	瞞	瞰	瞶	瞹	瞿	瞼	瞽	瞻	矇	矍
	6260	E1DE	6664	矗	矚														

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
矛	6260	E1DE	6664			矜													
矢	6260	E1DE	6664				矣	矮											
石	6260	E1DE	6664						矼	砌	砒	礦	砠	礪	硅	碎	硴	碆	硼
	6270	E1EE	6680	碚	碌	碣	碵	碪	碯	磑	磆	磋	磔	碾	碼	磅	磊	磬	
	6320	E23F	6700		磧	磚	磽	磴	礇	礒	礑	礙	礬	礫					
示	6320	E23F	6700												祀	祠	祗	祟	祚
	6330	E24F	6716	祕	祓	祺	祿	禊	禝	禧	齋	禪	禮	禳					
禸	6330	E24F	6716												禹	禺			
禾	6330	E24F	6716														秉	秕	秧
	6340	E25F	6732	秬	秡	秣	稈	稍	稘	稙	稠	稟	禀	稱	稻	稾	稷	穃	穗
	6350	E26F	6748	穉	穡	穢	穩	龝	穰										
穴	6350	E26F	6748							穹	穽	窈	窗	窕	窘	窖	窩	竈	窰
	6360	E280	6764	窶	竅	竄	窿	邃	竇	竊									
立	6360	E280	6764								竍	竏	竕	竓	站	竚	竝	竡	竢
	6370	E290	6780	竦	竭	竰													
竹	6370	E290	6780				笂	笏	笊	笆	笳	笘	笙	笞	笵	笨	笶	筐	
	6420	E29E	6800		筺	笄	筍	笋	筌	筅	筵	筥	筴	筧	筰	筱	筬	筮	箝
	6430	E2AE	6816	箘	箟	箍	箜	箚	箋	箒	箏	筝	箙	篋	篁	篌	篏	箴	篆
	6440	E2BE	6832	篝	篩	簑	簔	篦	篥	籠	簀	簇	簓	篳	篷	簗	簍	篶	簣
	6450	E2CE	6848	簧	簪	簟	簷	簫	簽	籌	籃	籔	籏	籀	籐	籘	籟	籤	籖
	6460	E2DE	6864	籥	籬														
米	6460	E2DE	6864			籵	粃	粐	粤	粭	粢	粫	粡	粨	粳	粲	粱	粮	粹
	6470	E2EE	6880	粽	糀	糅	糂	糘	糒	糜	糢	鬻	糯	糲	糴	糶			
糸	6470	E2EE	6880														糺	紆	
	6520	E33F	6900		紂	紜	紕	紊	絅	絋	紮	紲	紿	紵	絆	絳	絖	絎	絲
	6530	E34F	6916	絨	絮	絏	絣	經	綉	絛	綏	絽	綛	綺	綮	綣	綵	緇	綽
	6540	E35F	6932	綫	總	綢	綯	緜	綸	綟	綰	緘	緝	緤	緞	緻	緲	緡	縅
	6550	E36F	6948	縊	縣	縡	縒	縱	縟	縉	縋	縢	繆	繦	縻	縵	縹	繃	縷
	6560	E380	6964	縲	縺	繧	繝	繖	繞	繙	繚	繹	繪	繩	繼	繻	纃	緕	繽
	6570	E390	6980	辮	繿	纈	纉	續	纒	纐	纓	纔	纖	纎	纛	纜			

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
缶	6570	E390	6980														缸	缺	
	6620	E39E	7000		罅	罌	罍	罎	罐										
网	6620	E39E	7000							网	罕	罔	罘	罟	罠	罨	罩	罧	罸
	6630	E3AE	7016	羂	羆	羃	羈	羇											
羊	6630	E3AE	7016						羌	羔	羞	羝	羚	羣	羯	羲	羹	羮	羶
	6640	E3BE	7032	羸	譱														
羽	6640	E3BE	7032			翅	翆	翊	翕	翔	翡	翦	翩	翳	翹	飜			
老	6640	E3BE	7032														耆	耄	耋
耒	6650	E3CE	7048	耒	耘	耙	耜	耡	耨										
耳	6650	E3CE	7048							耿	耻	聊	聆	聒	聘	聚	聟	聢	聨
	6660	E3DE	7064	聳	聲	聰	聶	聹	聽										
聿	6660	E3DE	7064							聿	肄	肆	肅						
肉	6660	E3DE	7064											肛	肓	肚	肭	冐	肬
	6670	E3EE	7080	胛	胥	胙	胝	胄	胚	胖	脉	胯	胱	脛	脩	脣	脯	腋	
	6720	E43F	7100		隋	腆	脾	腓	腑	胼	腱	腮	腥	腦	腴	膃	膈	膊	膀
	6730	E44F	7116	膂	膠	膕	膤	膣	腟	膓	膩	膰	膵	膾	膸	膽	臀	臂	膺
	6740	E45F	7132	臉	臍	臑	臙	臘	臈	臚	臟	臠							
臣	6740	E45F	7132										臧						
至	6740	E45F	7132											臺	臻				
臼	6740	E45F	7132													臾	舁	舂	舅
	6750	E46F	7148	與	舊														
舌	6750	E46F	7148			舍	舐	舖											
舟	6750	E46F	7148						舩	舫	舸	舳	艀	艙	艘	艝	艚	艟	艤
	6760	E480	7164	艢	艨	艪	艫	舮											
艮	6760	E480	7164						艱										
色	6760	E480	7164							艷									

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
艸	6760	E480	7164								艸	艾	芎	芒	芫	芟	芻	芬	苡
	6770	E490	7180	苣	苟	苒	苴	苳	苺	莓	范	苻	苹	苞	茆	苜	茉	苙	
	6820	E49E	7200		茵	茴	茖	茲	茱	荀	茹	荐	荅	茯	茫	茗	茘	莅	莚
	6830	E4AE	7216	莪	莟	莢	莖	茣	莎	莇	莊	荼	莵	荳	荵	莠	莉	莨	菴
	6840	E4BE	7232	萓	菫	菎	菽	萃	菘	萋	菁	菷	萇	菠	菲	萍	萢	萠	莽
	6850	E4CE	7248	萸	蔆	菻	葭	萪	萼	蕚	蒄	葷	葫	蒭	葮	蒂	葩	葆	萬
	6860	E4DE	7264	葯	葹	萵	蓊	葢	蒹	蒿	蒟	蓙	蓍	蒻	蓚	蓐	蓁	蓆	蓖
	6870	E4EE	7280	蒡	蔡	蓿	蓴	蔗	蔘	蔬	蔟	蔕	蔔	蓼	蕀	蕣	蕘	蕈	
	6920	E53F	7300		蕁	蘂	蕋	蕕	薀	薤	薈	薑	薊	薨	蕭	薔	薛	藪	薇
	6930	E54F	7316	薜	蕷	蕾	薐	藉	薺	藏	薹	藐	藕	藝	藥	藜	藹	蘊	蘓
	6940	E55F	7332	蘋	藾	藺	蘆	蘢	蘚	蘰	蘿								
虍	6940	E55F	7332									虍	乕	虔	號	虧			
虫	6940	E55F	7332														虱	蚓	蚣
	6950	E56F	7348	蚩	蚪	蚋	蚌	蚶	蚯	蛄	蛆	蚰	蛉	蠣	蚫	蛔	蛞	蛩	蛬
	6960	E580	7364	蛟	蛛	蛯	蜒	蜆	蜈	蜀	蜃	蛻	蜑	蜉	蜍	蛹	蜊	蜴	蜿
	6970	E590	7380	蜷	蜻	蜥	蜩	蜚	蝠	蝟	蝸	蝌	蝎	蝴	蝗	蝨	蝮	蝙	
	6A20	E59E	7400		蝓	蝣	蝪	蠅	螢	螟	螂	螯	蟋	螽	蟀	蟐	雖	螫	蟄
	6A30	E5AE	7416	螳	蟇	蟆	螻	蟯	蟲	蟠	蠏	蠍	蟾	蟶	蟷	蠎	蟒	蠑	蠖
	6A40	E5BE	7432	蠕	蠢	蠡	蠱	蠶	蠹	蠧	蠻								
血	6A40	E5BE	7432									衄	衂						
行	6A40	E5BE	7432											衒	衙	衞	衢		
衣	6A40	E5BE	7432															衫	袁
	6A50	E5CE	7448	衾	袞	衵	衽	袵	衲	袂	袗	袒	袮	袙	袢	袍	袤	袰	袿
	6A60	E5DE	7464	袱	裃	裄	裔	裘	裙	裝	裹	褂	裼	裴	裨	裲	褄	褌	褊
	6A70	E5EE	7480	褓	襃	褞	褥	褪	褫	襁	襄	褻	褶	褸	襌	褝	襠	襞	
	6B20	E63F	7500		襦	襤	襭	襪	襯	襴	襷								
襾	6B20	E63F	7500									襾	覃	覈	覊				
見	6B20	E63F	7500													覓	覘	覡	覩
	6B30	E64F	7516	覦	覬	覯	覲	覺	覽	覿	觀								
角	6B30	E64F	7516									觚	觜	觝	觧	觴	觸		

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
言	6B30	E64F	7516															訃	訖
	6B40	E65F	7532	訐	訌	訛	訝	訥	訶	詁	詛	詒	詆	詈	詼	詭	詬	詢	誅
	6B50	E66F	7548	誂	誄	誨	誡	誑	誥	誦	誚	誣	諄	諍	諂	諚	諫	諳	諧
	6B60	E680	7564	諤	諱	謔	諠	諢	諷	諞	諛	謌	謇	謚	諡	謖	謐	謗	謠
	6B70	E690	7580	謳	鞫	謦	謫	謾	謨	譁	譌	譏	譎	證	譖	譛	譚	譫	
	6C20	E69E	7600		譟	譬	譯	譴	譽	讀	讌	讎	讒	讓	讖	讙	讚		
谷	6C20	E69E	7600															谺	豁
	6C30	E6AE	7616	谿															
豆	6C30	E6AE	7616		豈	豌	豎	豐											
豕	6C30	E6AE	7616						豕	豢	豬								
豸	6C30	E6AE	7616									豸	豺	貂	貉	貅	貊	貍	貎
	6C40	E6BE	7632	貔	豼	貘													
貝	6C40	E6BE	7632				戝	質	貪	貽	貲	貳	貮	貶	賈	賁	賤	賣	賚
	6C50	E6CE	7648	賽	賺	賻	贄	贅	贊	贇	贏	贍	贐	齎	贓	賍	贔	贖	
赤	6C50	E6CE	7648																赧
	6C60	E6DE	7664	赭															
走	6C60	E6DE	7664		赱	赳	趁	趙											
足	6C60	E6DE	7664						跂	趾	趺	跏	跚	跖	跌	跛	跋	跪	跫
	6C70	E6EE	7680	跟	跣	跼	踈	踉	跿	踝	踞	踐	踟	蹂	踵	踰	踴	蹊	
	6D20	E73F	7700		蹇	蹉	蹌	蹐	蹈	蹙	蹤	蹠	踪	蹣	蹕	蹶	蹲	蹼	躁
	6D30	E74F	7716	躇	躅	躄	躋	躊	躓	躑	躔	躙	躪	躡					
身	6D30	E74F	7716												躬	躰	軆	躱	躾
	6D40	E75F	7732	軅	軈														
車	6D40	E75F	7732			軋	軛	軣	軼	軻	軫	軾	輊	輅	輕	輒	輙	輓	輜
	6D50	E76F	7748	輟	輛	輌	輦	輳	輻	輹	轅	轂	輾	轌	轉	轆	轎	轗	轜
	6D60	E780	7764	轢	轣	轤													
辛	6D60	E780	7764				辜	辟	辣	辭	辯								
辵	6D60	E780	7764									辷	迚	迥	迢	迪	迯	邇	迴
	6D70	E790	7780	逅	迹	迺	逑	逕	逡	逍	逞	逖	逋	逧	逶	逵	逹	迸	
	6E20	E79E	7800		遏	遐	遑	遒	逎	遉	逾	遖	遘	遞	遨	遯	遶	隨	遲
	6E30	E7AE	7816	邂	遽	邁	邀	邊	邉	邏									

10 漢字コード表

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
邑	6E30	E7AE	7816								郁	邯	邱	邵	郢	郤	扈	郛	鄂
	6E40	E7BE	7832	鄒	鄙	鄲	鄰												
酉	6E40	E7BE	7832					酊	酖	酘	酣	酥	酩	酳	酲	醋	醉	醂	醢
	6E50	E7CE	7848	醫	醯	醪	醵	醴	醺	釀	釁								
采	6E50	E7CE	7848									釉	釋						
里	6E50	E7CE	7848											釐					
金	6E50	E7CE	7848												釖	釟	釡	釛	釼
	6E60	E7DE	7864	釵	釶	鈞	釿	鈔	鈬	鈕	鈑	鉞	鉗	鉅	鉉	鉤	鉈	銕	鈿
	6E70	E7EE	7880	鉋	鉐	銜	銖	銓	銛	鉚	鋏	銹	銷	鋩	錏	鋺	鍄	錮	
	6F20	E83F	7900		錙	錢	錚	錣	錺	錵	錻	鍜	鍠	鍼	鍮	鍖	鎰	鎬	鎭
	6F30	E84F	7916	鎔	鎹	鏖	鏗	鏨	鏥	鏘	鏃	鏝	鏐	鏈	鏤	鐚	鐔	鐓	鐃
	6F40	E85F	7932	鐇	鐐	鐶	鐫	鐵	鐡	鐺	鑁	鑒	鑄	鑛	鑠	鑢	鑞	鑪	鈩
	6F50	E86F	7948	鑰	鑵	鑷	鑽	鑚	鑼	鑾	钁	鑿							
門	6F50	E86F	7948										閂	閇	閊	閔	閖	閘	閙
	6F60	E880	7964	閠	閨	閧	閭	閼	閻	閹	閾	闊	濶	闃	闍	闌	闕	闔	闖
	6F70	E890	7980	關	闡	闥	闢												
阜	6F70	E890	7980					阡	阨	阮	阯	陂	陌	陏	陋	陷	陜	陞	
	7020	E89E	8000		陝	陟	陦	陲	陬	隍	隘	隕	隗	險	隧	隱	隲	隰	隴
隶	7030	E8AE	8016	隶	隸														
隹	7030	E8AE	8016			隹	雎	雋	雉	雍	襍	雜	霍	雕					
雨	7030	E8AE	8016												雹	霄	霆	霈	霓
	7040	E8BE	8032	霎	霑	霏	霖	霙	霤	霪	霰	霹	霽	霾	靄	靆	靈	靂	靉
青	7050	E8CE	8048	靜															
非	7050	E8CE	8048		靠														
面	7050	E8CE	8048			靤	靦	靨											
革	7050	E8CE	8048						勒	靫	靭	靱	靹	鞅	靼	鞁	靺	鞆	鞋
	7060	E8DE	8064	鞏	鞐	鞜	鞨	鞦	鞣	鞳	鞴	韃	韆						
韋	7060	E8DE	8064											韋	韜				
韭	7060	E8DE	8064													韭	齏	韲	

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
			区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
音	7060	E8DE	8064																竟
	7070	E8EE	8080	韶	韵														
頁	7070	E8EE	8080			頏	頌	頸	頤	頡	頷	頽	顆	顏	顋	顫	顯	顰	
	7120	E93F	8100		顱	顴	顳												
風	7120	E93F	8100					颪	颯	颱	颶	飄	飃	飆					
食	7120	E93F	8100												飩	飫	餃	餉	餒
	7130	E94F	8116	餔	餘	餡	餝	餞	餤	餠	餬	餮	餽	餾	饂	饉	饅	饐	饋
	7140	E95F	8132	饑	饒	饌	饕												
首	7140	E95F	8132					馗	馘										
香	7140	E95F	8132							馥									
馬	7140	E95F	8132								馭	馮	馼	駟	駛	駝	駘	駑	駭
	7150	E96F	8148	駮	駱	駲	駻	駸	騁	騏	騅	駢	騙	騫	騷	驅	驂	驀	驃
	7160	E98F	8164	騾	驕	驍	驛	驗	驟	驢	驥	驤	驩	驫	驪				
骨	7160	E980	8164													骭	骰	骼	髀
	7170	E990	8180	髏	髑	髓	體												
高	7170	E990	8180					髞											
髟	7170	E990	8180						髟	髢	髣	髦	髯	髫	髮	髴	髱	髷	
	7220	E99E	8200		髻	鬆	鬘	鬚	鬟	鬢	鬣								
鬥	7220	E99E	8200									鬥	鬧	鬨	鬩	鬪	鬮		
鬯	7220	E99E	8200															鬯	
鬲	7220	E99E	8200																鬲
鬼	7230	E9AE	8216	魄	魃	魏	魍	魎	魑	魘									
魚	7230	E9AE	8216								魴	鮓	鮃	鮑	鮖	鮗	鮟	鮠	鮨
	7240	E9BE	8232	鮴	鯀	鯊	鮹	鯆	鯏	鯑	鯒	鯣	鯢	鯤	鯔	鯡	鰺	鯲	鯱
	7250	E9CE	8248	鯰	鰕	鰔	鰉	鰓	鰌	鰆	鰈	鰒	鰊	鰄	鰮	鰛	鰥	鰤	鰡
	7260	E9DE	8264	鰰	鱇	鰲	鱆	鰾	鱚	鱠	鱧	鱶	鱸						

部首	JIS	シフトJIS	区点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
鳥	7260	E9DE	8264											鳧	鳬	鳰	鴉	鴈	鳫
	7270	E9EE	8280	鴃	鴆	鴪	鴦	鶯	鴣	鴟	鵄	鴕	鴒	鵁	鴿	鴾	鵆		
	7320	EA3F	8300		鵝	鵞	鵤	鵑	鵐	鵙	鵲	鶉	鶇	鶫	鵯	鵺	鶚	鶤	鶩
	7330	EA4F	8316	鶲	鷄	鷁	鶻	鶸	鶺	鷆	鷏	鷂	鷙	鷓	鷸	鷦	鷭	鷯	鷽
	7340	EA5F	8332	鸚	鸛	鸞													
鹵	7340	EA5F	8332				鹵	鹹	鹽										
鹿	7340	EA5F	8332							麁	麈	麋	麌	麒	麕	麑	麝		
麦	7340	EA5F	8332															麥	麩
	7350	EA6F	8348	麸	麪	麭													
麻	7350	EA6F	8348				靡												
黄	7350	EA6F	8348					黌											
黍	7350	EA6F	8348						黎	黏	黐								
黒	7350	EA6F	8348									黔	黜	點	黝	黠	黥	黨	黯
	7360	EA80	8364	黴	黶	黷													
黹	7360	EA80	8364				黹	黻	黼										
黽	7360	EA80	8364							黽	鼇	鼈							
鼓	7360	EA80	8364										皷	鼕					
鼠	7360	EA80	8364												鼡	鼬			
鼻	7360	EA80	8364														鼾		
齊	7360	EA80	8364															齊	
齒	7360	EA80	8364																齒
	7370	EA90	8380	齔	齣	齟	齠	齡	齦	齧	齬	齪	齷	齲	齶				
龍	7370	EA90	8380													龕			
龜	7370	EA90	8380														龜		
龠	7370	EA90	8380															龠	
	7420	EA9E	8400		堯	槇	遙	瑤	凜	熙									

付録11

V2.1とV1.1の違いについて

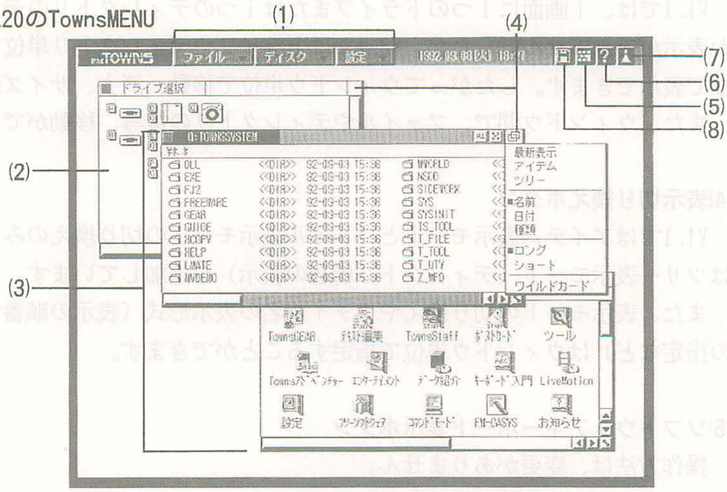
◆V2.1での変更点

Townsシステムソフトウェア　V2.1 L20（以降V2.1と略します）では、Townsシステムソフトウェアv1.1 L30（以降V1.1と略します）に比べて大幅に機能を拡張しています。このため、各機能の操作方法がV2.1とV1.1で異なりますので、その変更点について説明します。

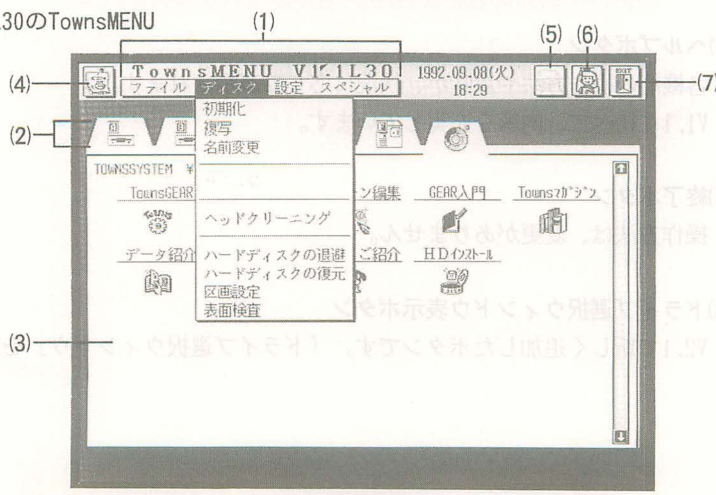
1.　TownsMENUの操作の変更点

V2.1のTownsMENUは、V1.1に比べて以下のような点で操作性を向上させています。

V2.1 L20のTownsMENU



V1.1 L30のTownsMENU



(1)メニューバー

操作方法は、変更がありません。

V1.1で［スペシャル］メニューにあった機能は、［設定］メニューや［エンターテイメント］アイテム、［ツール］アイテムにあります。

(2)ドライブ選択ウィンドウ（ドライブインデックス）

V2.1では、ドライブを選択する機能が「ドライブ選択ウィンドウ」という1つのウィンドウになっています。ドライブを選択するときは、ドライブ選択ウィンドウ内のドライブアイコンを選びます。

また、ドライブの内容を表示するときは、ドライブのアイコンを選んだあと、［実行／開く］を選びます（ドライブアイコンをダブルクリックすることもできます）。

(3)表示ウィンドウ（ディスクフォルダ）

V1.1では、1画面に1つのドライブまたは1つのディレクトリのディスクフォルダしか表示ができませんでしたが、V2.1ではドライブやディレクトリ単位で複数のウィンドウで表示できます。したがってウィンドウ単位で移動、消去、サイズ変更ができます。

また、ウィンドウ間で、ファイルやディレクトリの複写、移動ができます。

(4)表示切り換えボタン

V1.1ではアイテム表示モードとファイル表示モードの切り換えのみでしたが、V2.1ではツリー表示モード（ディレクトリ構造の表示）を追加しています。

また、表示モードの切り換えやファイル名の表示形式（表示の順番やワイルドカードの指定など）はウィンドウ単位で指定することができます。

(5)ソフトウェアキーボード表示ボタン

操作方法は、変更がありません。

(6)ヘルプボタン

各機能の操作方法や意味が、状況に応じて表示されます。

V1.1に比べて、内容を充実しています。

(7)終了ボタン

操作方法は、変更がありません。

(8)ドライブ選択ウィンドウ表示ボタン

V2.1で新しく追加したボタンです。「ドライブ選択ウィンドウ」を表示させます。

アドバイス

市販のアプリケーションのマニュアルには、V1.1のTownsMENUの操作をもとに記述されている場合があります。このようなアプリケーションのマニュアルを読む際は、前記の変更点を参考にしてください。

2. フロッピィ起動システムの作成

［ディスク］メニューの［初期化］で、「システムの複写」の［する］を選択することにより、アプリケーションを起動できるフロッピィディスクを作成できます。

なお、フロッピィディスクからアプリケーションを起動する方法については、「テクニカルインフォメーション」をご覧ください。

3. V1.1アプリケーションの動作

V2.1上でV1.1のアプリケーションを動作させるときは、次の注意が必要です。

●メモリ

V2.1ではV1.1に比べて大幅な機能拡張を行っているため、アプリケーションの動作するメモリが少なくなっています。このため、V1.1のアプリケーションのなかにはV2.1のシステムでは、メモリ不足で動作できないものもあります。

このようなときは、以下の操作を行ってアプリケーションを起動し直してください。

(1)既にアイテム登録されたV1.1のアプリケーションの場合

V2.1でもそのままアプリケーションを起動できます。

アプリケーションの起動時に、V2.1で拡張された機能のうちV1.1のアプリケーションの動作に必要のないデバイスドライバや資源がメモリから解放されます。

(2) アイテム登録されていないV1.1のアプリケーションの場合

V2.1の「アイテム管理」を使用して必ずアイテム登録を行ってください。

(1)の場合と同様に、V2.1で拡張された機能のうちV1.1のアプリケーションの動作に必要のないデバイスドライバや資源がメモリから解放されます。

(3) サイドワーク機能の解除

「設定」グループアイテム内の「サイドワークOFF」を実行して、サイドワーク機能を解除することができます。この操作で、アプリケーションが動作するためのメモリを増やすことができます。

●V1.1のアイテム登録

(1)　アイテム登録ファイル

V1.1のアイテム登録ファイル(TMENU.INF）は、V2.1でもそのままアプリケーションを起動することができます。

ただし、旧アイコンファイル(TMENU.ICN）は使うことはできませんので、表示されるアイコンは全て同一のアイコンとなり、V1.1で登録したアイコンは表示されません。また、登録されている内容の変更や削除はできません。変更したいときは、次の(2)の方法でV2.1のアイテムに変更してください。

(2)　V2.1のアイテムへの変更

V1.1のアイテム登録の内容をV2.1へ変更するときは以下の手順で行います。

1. ドライブ選択ウィンドウの表示切り換えボタンでアイテムを選び、V1.1のアイテムを登録しているドライブを開きます。
新しくアイテム表示ウィンドウが表示され、V1.1のアイテム登録が１つのグループアイテムとして「V1.1アイテム」という名前で表示されます。
2. 「V1.1アイテム」のグループアイコンを実行します。
新しくアイテム表示ウィンドウが表示され、V1.1でアイテム登録されたタイトルが表示されます。
3. 各アイコンを1で表示したウィンドウへドッラッグして複写します。
同じタイトルのアイテムが表示され、V2.1のアイテム登録に変更されます。
4. 全てのアイテム登録の複写が終了したあと、V1.1のアイテム登録が不要であれば、V1.1のアイテム登録ファイル(TMENU.INF)を削除してください。
また、アイコンを変更したいときは、V2.1の「アイテム管理」でアイテムアイコンを変更してください。

注意

上記の方法でアイテムを変更すると、「アイテム管理」で表示される「アイテム登録／変更」ウィンドウの「アプリケーション」に[V1.1]が選ばれます。この設定は、絶対に変更しないでください。

●単語登録

システムV2.1上で、システムV1.1のアプリケーションを動作させるときは単語登録ができません。親指シフトキーボードやJISキーボードの［単語登録］キーを押すと画面にメッセージが表示されますが、処理は途中で中断されてしまいます。単語登録は、メモリに余裕があるときは、［CTRL］キーを押しながら［ESC］キーを押してサイドワークのメニューを表示して、［W］キーで「単語登録」を起動してください。そうでないときは、システムV2.1のアプリケーションで行っておいてください。

●電子ボリュームの設定

システムV1.1用のアプリケーションをシステムV2.1上で動作させると、FM TOWNS本体に内蔵しているマイク、スピーカー、ラインやモデムなど、電子ボリュームの音量が一番小さくなることがあります。

この後に、電子ボリュームを使うシステムV2.1用のアプリケーションを動作させると、音が出ないことがあります。このときは、サイドワークの［コントロールパネル］を使って電子ボリュームを適切な音量に設定し直してください。

◆MS-DOS用のアプリケーションを使うときの注意点

システムV2.1では、コマンドモードに移ると、日本語MS-DOS®V3.1（以下MS-DOSと略します）のコマンドやMS-DOS用のアプリケーションの実行ができます。このときは、次の注意が必要です。

●かな漢字機能

［設定］メニューの［辞書管理］を使って、「かな漢字変換用領域の確保」に「する」を指定してください。この設定をしないとMS-DOSのコマンドやMS-DOS用のアプリケーションがメモリ不足で動作しないことがあります。

なお、この指定を行うと、MS-DOSを起動したときは、SETUPコマンドで「拡張メモリの設定」で「アプリ領域－１」と「アプリ領域－２」を設定した状態になります。

●MS-DOS用アプリケーションのフリーメモリ

システムV2.1のコマンドモードでは、MS-DOSのコマンドやMS-DOS用のアプリケーションが動作するために使うことのできるメモリは、MS-DOSに比べると少なくなっています。このため、メモリ不足でコマンドやアプリケーションが、動作しないことがあります。

このときは、システムV2.1のCD-ROMにある「DOS.BAT」のバッチファイルをコマンドモードから実行し、MS-DOSで扱えるメモリを広げて実行してください。この環境でも動作しないときは、別売の「日本語MS-DOS®V3.1（基本機能）」でアプリケーションを実行してください。

◆V2.1のL20とL10の変更点

Townsシステムソフトウェア V2.1 L20では、Townsシステムソフトウェア V2.1 L10（以下、それぞれL20、L10と略します）と比較して操作性の改善のため各アプリケーションを変更しています。

以下に変更した内容を各アプリケーションごとに説明します。

●TownsMENU

(1)［設定］メニューの［動作モード］を［高速モード］に変更しました。

(2)TownsMENUを終了するときに表示される「MENUの終了」ウィンドウの初期状態での選択項目を、［リセット］から［電源OFF］に変更しました。

●ディスク初期化、ディスク複写、ディスク名前変更

ドライブ選択ウィンドウでドライブを選択せずに実行したときの選択ドライブを、カレントドライブからドライブAとなるように変更しました。

●ファイルウィンドウ

L10では、カレントドライブのカレントディレクトリの内容が表示されましたが、L20では最後に表示されていたドライブとそのディレクトリが表示されるように変更しました（「アイテム登録」のファイルウィンドウは除く）。

●コントロールパネル

各種設定の操作性の改善のため、デザインを一新しました。また、キーボードのリピート開始時間の設定を削除しました。

●かな漢字変換機能

V1.1のアプリケーションを動作させたとき、読みを入力して［変換］キーまたは［無変換］キーを押した状態で、［↵］キーを2回押さないと改行されませんでしたが、［↵］キーを1回押した状態で改行されるように変更しました。

また、単語登録をサイドワークの「単語登録」を起動して行えるようにしました。

●アイコン編集について

(1)L10では、起動時にメニュー色設定のパレットの内容が有効となりませんでしたが、有効とするように変更しました。

また、パレットの内容をメニュー色設定と初期設定に切り換えができるように変更しました。

(2)ID表示ボタンを削除して、常にアイコン番号が表示されるように変更しました。

●外字編集

⑴L10では、起動時にメニュー色設定のパレットの内容が有効となりませんでしたが、有効とするように変更しました。

⑵コード表示ボタンを削除して、常に区点コードが表示されるように変更しました。

⑶L10で［補助］メニューにあった「データ変換」の機能（データ変換）は、［サイズ］メニューに移動しました。

●スプライト編集

デザインを一新して、アイコン編集や外字編集と操作性を統一しました。

●ハードコピー機能

⑴L10では、プリンタ出力用ハードコピー（モノクロハードコピーまたはカラーハードコピー）とファイル出力用ハードコピーを同時に起動できませんでしたが、L20では同時に起動できるようにしました.

⑵L10では、［COPY］キーを押してファイル出力用ハードコピーを開始していましたが、L20では［CTRL］キーを押しながら［COPY］キーを押して、開始するように変更しました。

⑶L10では、［設定］の［プリンタ設定］プリンタの設定を行っていましたが、L20では［設定］アイテムの［システム設定］で行うように変更しました。

●メニュー色設定

L10ではパレットを選択して全パレット設定を表示したとき、12番目のパレット(1番左下のパレット)には濃いグレーが設定されていましたが、L20ではやや明るいグレーが初期値として設定されるように変更しました。

索　引

メニュー別索引

目的別索引

語句索引



メニュー別索引

◆[FM TOWNS]メニュー

◆［ディスク］メニュー

◆［ファイル］メニュー

◆［設定］メニュー

目的別索引

Ⓜ：TownsMENUディクショナリ
Ⓐ：アプリケーションディクショナリ

知りたい操作の説明が、どこに書いてあるかを探す索引です。ご活用ください。

英字

50音

目的別索引

語句索引

記号

数字

英字

50音

FM TOWNS
TownsMENU ディクショナリ
81SP-0412-2-0

発 行 日　1994年2月
発行責任　富士通株式会社

Printed in Japan

Ⓢ9403-3

FUJITSU

本マニュアルは、100%リサイクル可能な用紙を使用しています。

T4988618822039

81SP-0412-2